
www.zetazeta.com•zetasuperjuegos.com
STAR WARS STARFIGHTER: LA FUERZA DE LUCAS ARTS
SUPERJUEGOS
GRUPO ZETA
SOLO 400 PTA.
SUPLEMENTO INTERIOR SUPERTRUCOS
16 PAGINAS CON TODAS LAS CLAVES Y SECRETOS DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS DEL MOMENTO
Nº 107. MARZO 2001. 400 PTAS. 2,40 EUROS
¡NUEVO DISEÑO!
novedades
THE GETAWAY
W. R. CHAMPIONSHIP 2001
PHANTASY STAR ON-LINE
MOTO GP
THE LEGEND OF DRAGOON
Metal Gear Solid 2: sons of Liberty
El inmenso poder de PS2
50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS
LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS
8 420565 037006 00107

WORMS WORLD PARTY

Imagina que puedes eliminar a todos los gusanos de la tierra...

¡¡8 jugadores!!

¡Partidas online hasta 8 jugadores!

Grenadier
65

Grenadier
65

Sentry
100

¡¡VOY A POR TI!!

¡¡FALLASTE!!

¡TE VAS A ENTERAR!

¡TRAIDOR!

¡ME MUERO!

Versión íntegra en castellano

www.worms-virgin.com
www.virgin.es

Dreamcast

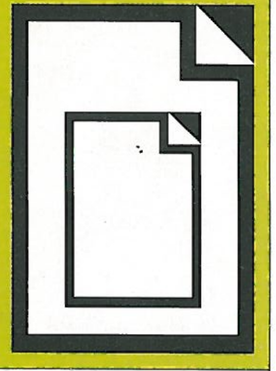
PC CD ROM

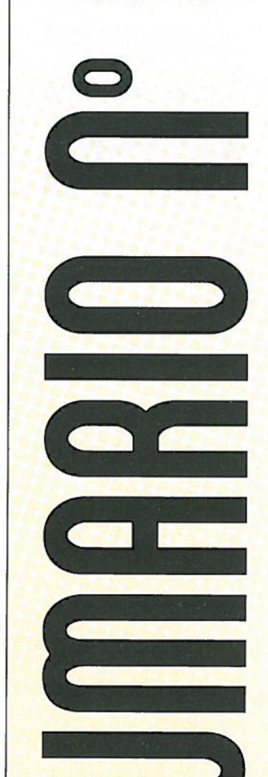
TEAM 17

TITUS

Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60

Virgin INTERactive





SUMARIO nº 107





SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **Francisco Matosas**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López, John Gibbons y Antonio Asensio Mosbah**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto y Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**
Director General de la Unidad de Finanzas y Control de Gestión: **Javier Contreras**

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano Martín, Lázaro Fernández Montero y Belén Díez España** (maquetación)
Colaboradores: **J. C. Sanz, F. J. Bautista, J. Iturrioz, Ana Márquez, Oscar Morales, Luis Mittard, Daniel Rodríguez, Jasón García, Manuel Martínez, José Burdiel, M. Almedina, Isabel Garrido, Tania Ortega y Enrique Berrón** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de Redacción: **María de Frutos**
Dirección: **C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid** Teléfono: **91 586 33 00**
E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE NEGOCIO DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Alvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Javier Serrano**
Dirección de RR HH: **Juan Buj**
Suscripciones y atención al lector: 91 586 33 00 de 9-14h.

PUBLICIDAD
Gerente de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo), C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Marta García (Jefe de Publicidad). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

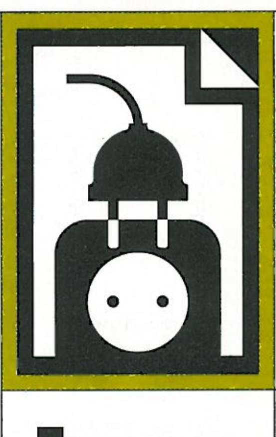
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20. Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46. EE. UU.: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99. Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00. Reino Unido: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01. Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91. Paises Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26. Portugal: P. Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76. Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09. Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y Encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 400 pesetas (incluido transporte).
Depósito Legal: B. 17.209-92
Printed in Spain
SUPERJUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)





PRESS START

EDITORIAL



Marcos García

Estamos viviendo una época de cambios, de continuas traslaciones sobre el universo del videojuego; de amaneceres y ocasos de máquinas que abren y cierran ciclos. ***Super Juegos*** *está a punto de comenzar un nuevo y atractivo ciclo en el que vosotros vais a ser espectadores privilegiados de un cambio, de una evolución. Hemos dado un vuelco al diseño y maquetación de la revista, así como a la forma de plasmar todo lo que sucede cada mes en este mundillo de una forma más atractiva, directa y dinámica. Pero esto es sólo el principio y seguiremos sorprendiéndoos mes a mes desde estas páginas. Por eso queremos que nos deis vuestra opinión a través de carta o por e-mail (****superjuegos@grupozeta.es****) de lo que os parece la nueva imagen de la revista, así como de las novedades o secciones que os gustaría encontrar o ver potenciadas en ella. Como plato fuerte del número que nos ocupa, tenemos el primer contacto con la esperada demo jugable de* ***Metal Gear Solid****. Son tan sólo minutos de juego, pero os podemos asegurar que la experiencia es tan embriagadora, intensa y absorbente que la jugaríais una y mil veces hasta que aparezca el juego completo el año que viene. A veces nos toca sufrir más de la cuenta, pero estamos totalmente seguros de que merecerá la pena. La otra noticia que ha sacudido los cimientos lúdicos del planeta ha sido el anuncio por parte de* ***Sega*** *de convertirse en third party para máquinas como* ***PS2*** *y* ***Game Boy Advance****, eso sí, sin abandonar su preciada* ***Dreamcast****, para la cual lanzarán más de 80 títulos en* ***Europa****. Por si esto fuera poco,* ***Dreamcast*** *baja de precio, 19.900 ptas., convirtiéndose en la pieza de hardware más atractiva y con mejor calidad/precio del mercado. Demasiadas emociones juntas para un mes tan corto.*

Han Solo... y los demás con leche





El malo. ***The Scope*** *«Dark Sphinter» ejerce de guardia de tráfico espacial y máquina de tabaco. Aquí observamos cómo le mete un puro a* ***Mayerick*** *«Spiniwalker» por aparcar en doble fila el Halcón Miccionario y no tener la ITV. «¡Arto a la autoridá!»*

Lecciones. *En el planeta Tetuán, el sabio* ***Doc*** *«Yodo» enseñó a Spiniwalker las técnicas para pedir a la puerta de la iglesia. Así se pudo pagar un corte de pelo decente y comprar una sirla-láser.*

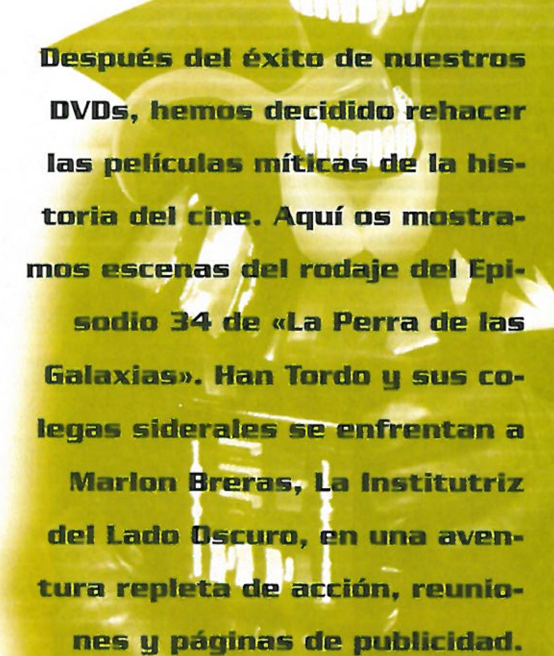


Cola en el baño. *El Halcón tiene estas pegas... Tanta gente y un sólo baño unisex. Spiniwalker,* ***Tania*** *«Leya» y* ***Nemesis*** *«Han Tordo» tienen que aguardar horas para ducharse.* ***Mayerick*** *optó por no lavarse el pelo, y* ***Tania*** *decidió atarse a las orejas dos pastillas de jabón lagarto.*

Rivash. *En el vertedero espacial de* ***Rivash-Vacialderaan*** *se unieron al grupo* ***Alfonso*** *«el Ewok miserias»,* ***The Elf*** *«Latapuerca» y* ***Belén*** *«Boba Feta». Un trío realmente repugnante, pero en el fondo buena gente...*



No corras... *...le decián a* ***De Lucar*** *«chupavacas», el wookie más salido de la galaxia. El último en unirse a la odisea fue* ***R. Dreamer*** *«Obi-Wan-Tanamera», maestro Jodi y maltratante de tráqueas.*



Después del éxito de nuestros DVDs, hemos decidido rehacer las películas míticas de la historia del cine. Aquí os mostramos escenas del rodaje del Episodio 34 de «La Perra de las Galaxias». Han Tordo y sus colegas siderales se enfrentan a Marlon Breras, La Institutriz del Lado Oscuro, en una aventura repleta de acción, reuniones y páginas de publicidad.

INTERNACIONAL

Portátil. Cuando todo esta prearadao para el alumbramiento de GBA, en el horizonte portatil aparece **Red Jade** respaldada por **Ericsson**. Habra que seguir atentamente este proyecto que puede poner la sal a un sector claramente dominado por **Nintendo**.

Xbox. A 14 de febrero **Nvidia** da por finalizado el desarrollo de la XGPU (Xbox Graphics Processing Unit) y el MCPX (Xbox Media Communications Processor) de **Xbox**, pasando a la etapa de fabricacion. Por otra parte, la batalla por el copyright de **Xbox** continúa abierta, aunque la compañía norteamericana asegura que bajo ningun concepto este asunto retrasara el lanzamiento de la consola, que hasta el 2002 no aparecera en Europa.

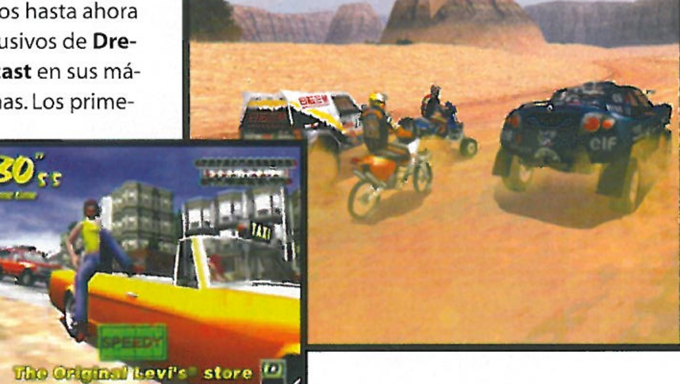
DC. Lo ultimo de **Dreamcast** es, ni mas ni menos, que un Karaoke. ¡Como lo oyes! **Sega** se ha sacado la manga un periferico que se situa por debajo de **DC**, al mas puro estilo **64DD**, y permite a dos personas protagonizar bochornosas interpretaciones de sus canciones favoritas.

Noticia del mes

Sega se convierte en third party

Que no se alarmen los usuarios de **Dreamcast**, porque el anuncio de **Sega** no supone un abandono de su consola. **Sega** ha anunciado que deja de fabricar consolas de videojuegos y pasa a convertirse en un *third party*, es decir, en desarrolladora de juegos para otros soportes. Eso significa que, además de para **Dreamcast**, **Sega** sacará sus juegos para otras consolas como **PS2** y **Game Boy Advance**. Una genial noticia para los usuarios de consolas no de **Sega**, ya que podrán jugar con los títulos hasta ahora exclusivos de **Dreamcast** en sus máquinas. Los primeros juegos confirmados son *Space Channel 5* para **PS2**, y *Chu-Chu Rocket* y *Sonic The Hedgehog* para **GB Advance**.







NOTICIAS

4 nuevos juegos

Acclaim en PS2

Cuatro son los títulos que **Acclaim** ha anunciado para **PlayStation 2**. El primero en salir será *Crazy Taxi* para **PS2** (abril), y después *Zombie Revenge* y *Eighteen Wheeler* (mayo). Tres licencias de **Sega** que **Acclaim** trasladará a **PS2**. El cuarto título será **París-Dakar**, de fecha no confirmada, y que es fruto de la compra de la licencia de la mítica prueba por parte de **Acclaim**.

Sony C. E.

Moto GP en el primer salón dedicado a las 2 ruedas

El pasado día 7 en **Barcelona**, **Sony** presentó *Moto GP*, el simulador de



Pokémon Oro y Plata

Muchas novedades para las ediciones más esperadas

A principios de abril verán la luz las dos nuevas ediciones, *Oro* y *Plata*, de *Pokémon*. Dos ediciones que, pese a lo que se pueda pensar, ofrecerán algo más que soporte real de **Game Boy Color** y cien nuevos Pokémon. De hecho, ***Pokémon Oro*** y ***Plata*** se situarán en un mundo nuevo llamado *Johto*, donde todo transcurrirá en tiempo real (con un reloj interno que lleva el cartucho). Esto es importante ya que algunos *Pokémon* sólo aparecen por la noche, mientras que otros sólo lo harán durante el día. Habrá nuevas evoluciones de *Pokémon* originales, así como especies macho y hembra que, ¡oh! sorpresa, procrearán.

motociclismo que ha revolucionado el género, y lo hizo en un marco tan adecuado como fue el **Motoshow**, una exposición dedicada en su totalidad al apasionante mundo de las dos ruedas. En un gran *stand* se realizó también una competición entre los asistentes.

Virgin

Matrix, el juego

Interplay y la simpre imprevisible **Shiny Entertainment** han llegado a un acuerdo con la productora del film, **Warner Bros**, para desarrollar juegos basados en la popular película (y futura saga) *The Matrix* en varias pataformas de juego.

Codemasters

Prisioners Of War

Codemasters ha anunciado un proyecto para **PC** y **PS2** que sorprenderá a más de uno: un juego basado en los intentos de fuga de los aliados de las campos de concentración alemanes durante la 2ª Guerra Mundial. Con el nombre provisional de **Prisioners of War**, el juego estará creado con todo lujo de detalles a partir del potente motor *3D Atlas*.









El mito de los shooters

Electronic Arts distribuirá Quake para PlayStation 2

Tras aterrizar en **Dreamcast**, parece que el *shoot´em-up* por excelencia va a visitar **PS2** en una versión totalmente remozada de la tercera entrega para **PC**. Aunque no contará con posibilidad de juego en red, incluirá un modo para cuatro jugadores a pantalla partida, además de potenciar el modo para un solo jugador. El título será distribuido por **Electronic Arts** bajo el sello de **EA Games**, y con el sugerente título de *Quake III Revolution*. Los desarrolladores del juego han sido los ingleses de **Bullfrog Productions**, bajo la atenta supervisión de los padres de la criatura, **ID Software**.

Solidaridad

Hazlo por ellos



La **Asociación para el Cuidado de la Infancia** ha creado la página **www.acia-dopcion.org** para que los interesados en adoptar a un niño de la **República Popular China** puedan recabar información.





La dinámica de los vehículos será tan espectacular y cuidada como los diseños. Observad cómo el Audi TT de la izquierda carga su peso sobre el tren trasero al acelerar a la salida de la curva.



Gran Turismo 3 A-spec

Te mostramos las pantallas más espectaculares del juego estrella de PS2

De momento no hay novedad reseñable sobre el juego, y se sigue esperando su salida al mercado para el próximo junio. Pero **Sony**, consciente de nuestras inquietudes, va saciando nuestro apetito de ***Gran Turismo 3 A-spec*** con remesas mensuales de pantallas. Y en esta ocasión, debido a la calidad y espectacularidad de ellas, hemos creído oportuno que merecían un hueco importante en la revista. Echad un vistazo a las imágenes nocturnas, en las que se aprecian con total nitidez y realismo los reflejos en la humedad del asfalto. También te mostramos el diseño definitivo que tendrá el volante con tecnología *Force Feedback* que **Logitech** ha creado para el juego (con colores y logotipos de ***GT3*** incluidos), y que se rumorea que saldrá a la venta por sí solo, y conjuntamente con la obra de **Polyphony** en un *pack* especial. Esperamos que su precio sea igual de «especial».


SEGA



Sony quiere dar la gran **campanada** con este espectacular juego de coches. El **marco** elegido para que transcurra nos traslada a un **modelo virtual** de Londres en PS2.

*Además de encontrarnos reproducidos los lugares más famosos del centro de **Londres**, el juego representa con fidelidad vehículos, ropas y los rostros de los protagonistas.*



El pasado mes de enero tuvimos la oportunidad de visitar las oficinas centrales de **Sony** en **Londres**. Allí se encuentran trabajando varios equipos de desarrollo en próximos lanzamientos para **PlayStation 2**. Sin embargo, el motivo de nuestro viaje no era otro que conocer los rostros anónimos que están creando un modelo virtual de la capital inglesa para que sirva de escenario a uno de los títulos más ambiciosos para el catálogo de **PS2**. Detrás del nombre de **Soho Studios** se esconde un equipo de 30 personas que llevan más de un año dando forma a ***The Getaway***. El proyecto comenzó a tomar forma para **PSone**, sin embargo, el potencial de los 32 *bits* de **Sony** no permitía el nivel de detalle y realismo que este grupo pretendía darle a su obra. Básicamente, el juego es una historia de *gangsters* en **Londres**. El argumento ha sido creado por guionistas que tienen experiencia en **Hollywood** y nos narra las aventuras de un ex-criminal. Un mafioso ha secuestrado a su hijo y le obliga a cometer delitos en la ciudad. Así que nuestra misión a lo largo de la aventura consistirá en conducir, ya sea para huir de la policía, perseguir otro coche, bajar del vehículo y robar a otro a punta de pistola o inspeccionar los edificios para resolver objetivos a pie. En realidad, las posibilidades en ***The Getaway*** son tantas que resulta difícil resumir lo que nos vamos a encontrar en otoño, época para la que está previsto su lanzamiento. Hasta los programadores se han encontrado con sorpresillas debido a la complejidad de este gigantesco simulador.



Más real imposible

Sin duda, lo que primero nos llamó la atención en las oficinas de **Sony**, fue reconocer sitios tan típicos de **Londres** como Picadilly Circus, por poner un ejemplo, reproducidos al detalle. Y es que todas las calles que aparecen han sido fotografiadas y grabadas en vídeo para conseguir el mayor parecido con la realidad. Pero aquí no terminan las similitudes entre el juego y la realidad. Se ha creado un sistema que simula el tráfico de la ciudad, los autobuses siguen el mismo trayecto que las compañías londinenses, de tal forma que si provocamos un accidente veremos como se produce un atasco y la policía acude al lugar para comprobar que ha sucedido. El juego también contará con vehículos reales (las marcas están por confirmar) cuya dinámica corre a cargo de un español, **Javier Carrión**. ***The Getaway*** se confirma como una grande esperanza para **PlayStation 2**.







En The Getaway nos veremos **sumergidos** en una historia de gangsters en la ciudad de **Londres**. Conducir, **robar** coches, pasear por la ciudad, todo está **permitido**.

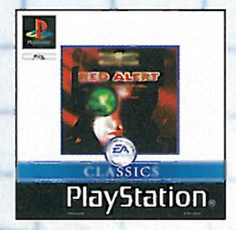
Lo único que se ha reducido es el precio.

2.475

La misma calidad, la misma acción, el mismo juego,
pero a un precio mucho menor.
Busca estos 10 títulos para PlayStation
y verás la diferencia.





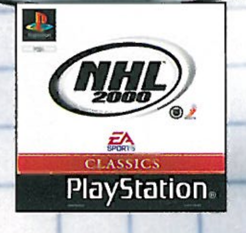
















EA
ELECTRONIC ARTS

CLASSICS

Productos disponibles en:



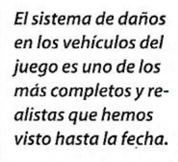
www.centromail.es

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2001











El sistema de daños en los vehículos del juego es uno de los más completos y realistas que hemos visto hasta la fecha.









Desde que tuvimos la **primera noticia** de la existencia de **WRC 2001**, se ha convertido en uno de los títulos más **esperados** por la **redacción** de Super Juegos para PlayStation 2.

Si *Colin McRae Rally* marcó un estilo en **PlayStation**, su hermana mayor ya tiene un simulador de *rallies* que se coloca directamente entre los títulos de segunda generación para los 128 *bits*. El trabajo que está realizando **Evolution** posiblemente cambie la manera de programar esta consola, sobre todo viendo los resultados que están consiguiendo. El grado de perfección y espectacularidad que atesoran los escenarios de ***WRC 2001*** no tiene parangón en ningún otro título del género. Baste saber que para reproducir los lugares que conforman los 70 circuitos, repartidos en 14 localizaciones diferentes, se ha llevado a cabo una recopilación sin precedentes. Fotografías para reproducir las texturas fielmente, datos de satélites para representar la orografía de cada trazado tan cercana a la realidad que veremos las colinas, valles, etc., etc. donde se encuentran en



MARTIN KENWRIGHT





*Con una larga experiencia en su haber, **Martin Kenwright** es uno de los cofundadores de **Evolution**, el grupo desarrollador inglés responsable de la creación de **WRC 2001** para **PlayStation 2**.*





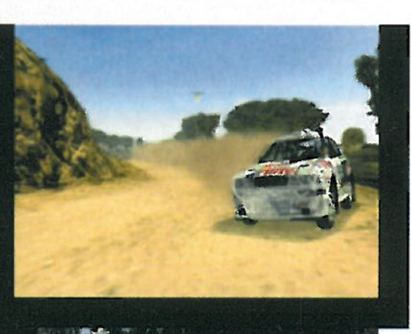
los circuitos originales. Y para colmo, la tecnología que está utilizando **Evolution** les permite representar en pantalla varios kilómetros de paisaje, dando como resultado que lo que vemos de fondo está siendo generado por la consola en tiempo real. En ***WRC 2001*** no hay fondos en 2D.

Licencia oficial

Tal grado de realismo se ve refrendado al contar el juego con la licencia oficial del Campeonato Mundial de Rally. **Sony** ha firmado con la **ISC** para tener la exclusiva hasta el año 2005. Así, en ***WRC 2001*** encontraremos los circuitos de la presente temporada, todas las marcas de vehículos que participan, los equipos y sus correspondientes pilotos. Es decir, que podremos subsanar con nuestra pericia los errores de **Carlos Sainz** y proclamarle campeón del mundo en nuestra **PlayStation 2**. Es más, todos los pilotos serán perfectamente reconocibles gracias a la tecnología Digimask. Sus rostros han sido digitalizados e implantados en el juego. Aún no sabemos si existirá un opción que nos permita colocar nuestra cara en uno de ellos, pero no estaría nada mal. **Evolution Studios** ha cuidado también al máximo el diseño de los vehículos. De hecho, gracias al potencial de la consola han podido tratar cada una de las partes del coche de forma individual. De esta forma, el comportamiento de cada vehículo es único ajustándose a los modelos reales casi al 100%. Un claro ejemplo es el sistema de daños. Con los golpes podremos ver como saltan diversos componentes de nuestra carrocería, incluidos los parabrisas, hasta alcanzar la total destrucción si es un accidente grave. En cuanto a la jugabilidad, **Evolution** todavía está implantando todos los elementos, aunque todo apunta que este será uno de los mejores títulos de conducción para **PlayStation 2**. R. DREAMER













Evolution Studios ha exprimido el potencial de **PS2** para dar vida a un **simulador** de rally que apuesta por el realismo y la **diversión** hasta límites **insospechados**


Otra vez
harás lo que sea para
conseguir la única
revista oficial de
PlayStation 2.
Nº 2 ya a la venta.
Reportajes de
los mejores juegos
Metal Gear Solid 2
Star Wars Starfighter
The Getaway
Lo último en DVD
Misión: Imposible-2
South Park
Y además Disco demo
que incluye
5 DEMOS JUGABLES
Moto GP
Dynasty Warriors 2
NHL 2001
International Superstar Socce
WildWild Racing
Imágenes de video
Orphen
Dead or alive 2
Gran Turismo 3A-SPEC
FIFA 2001
NBA live 2001
Knockout Kings 2001
PlayStation 2
Revista Oficial - España
PlayStation 2
MOTO GP
STAR WARS STARFIGHTER
PlayStation 2.
Maldita revista.
GRUPO ZETA



por Nemesis, R. Dreamer & Dani3PO

Se acabó el **babear** delante de las pantallas y los vídeos. En
Sons Of Liberty. Nosotros ya **la tenemos**, la hemos exprim

etal Gear S

El juego que hará vender más **PS2** que mil campañas de publicidad juntas, no se comercializará hasta final de año (eso en **Japón**, aquí la cosa podría alargarse hasta el 2002), pero la demo jugable estará a vuestra disposición ya mismo, en el mes de abril. Sin límite de tiempo alguno, podréis visitar a vuestras anchas la cubierta y el interior del carguero Discovery, y ser testigos del sobrecogedor grado de realismo alcanzado por **Hideo Kojima** en el desarrollo de su obra magna. Con más del 30% del *Emotion Engine* de **PS2** destinado sólo a la inteligencia artificial de los enemigos, ***MGS2: Sons Of Liberty*** deja atrás todo lo visto en consola o sistema alguno. Los integrantes del comando ruso que ha secuestrado el Discovery hacen que los Genoma Soldiers del primer *MGS* parezcan unos tarugos. Utilizan las esquinas para parapetarse durante los tiroteos, huyen si están heridos y se distribuyen en formación al entrar en las habitaciones. Necesitarán toda esta inteligencia para hacer frente a un Solid Snake capaz de esconderse en los armarios, ocultar los cuerpos de sus víctimas a los ojos de sus compañeros y de ejecutar mil nuevas habilidades. ***Sons Of Liberty*** conserva la mecánica de armamento e items que su predecesor (el CODEC funciona igual), aunque ahora es posible disparar y dar patadas en primera persona. Los gráficos, sin parangón con ningún otro juego para **PS2**, os dejarán sin palabras. El efecto de la lluvia empañando la pantalla del TV, las texturas y el detalle de los escenarios, la sangre impactando en las paredes, el modelado del rostro de Snake, y lo más escalofriante es que tan sólo se trata de una demo que puede significar menos de un 10% del producto final (recordar la demo del primer *MGS*, que sólo recogía dos escenarios del juego). Disfrutad esta demo y dosificarla, porque la espera hasta navidades puede ser insoportable...

La demo tiene como escenario el carguero Discovery, en ruta por el río Hudson, tomado por un enigmático ejército de soldados rusos.



abril se pondrá a la venta Z.O.E. y junto a él llegará la ansiada **demo jugable** de MGS2:
ido al máximo y podemos asegurar que es lo más **grande** que han dado los 128 bits...

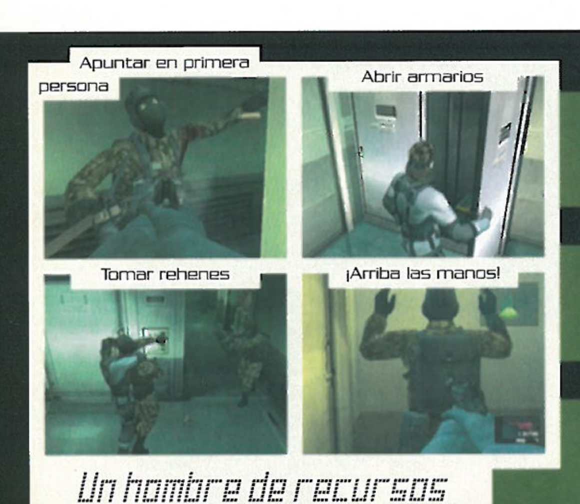


Esta demo incluye muchos elementos de la entrega anterior, como las trampas con sensores láser. Para hacerlas visibles deberás utilizar el humo del tabaco o disparar a los extintores.

¿Te persiguen? Escóndete en un armario. Con un poco de suerte, los soldados pasarán de largo... pero cuidado. Si haces algún ruido en su interior serás hombre muerto.

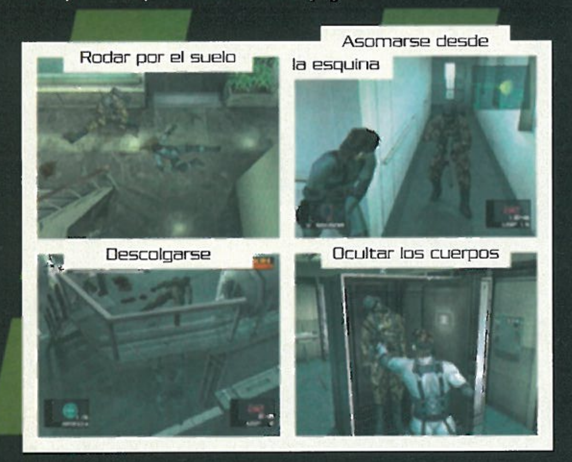
El espectacular duelo contra Olga Gurlukovich marca el temido final de la demo que, aunque larga, sabe realmente a poco.

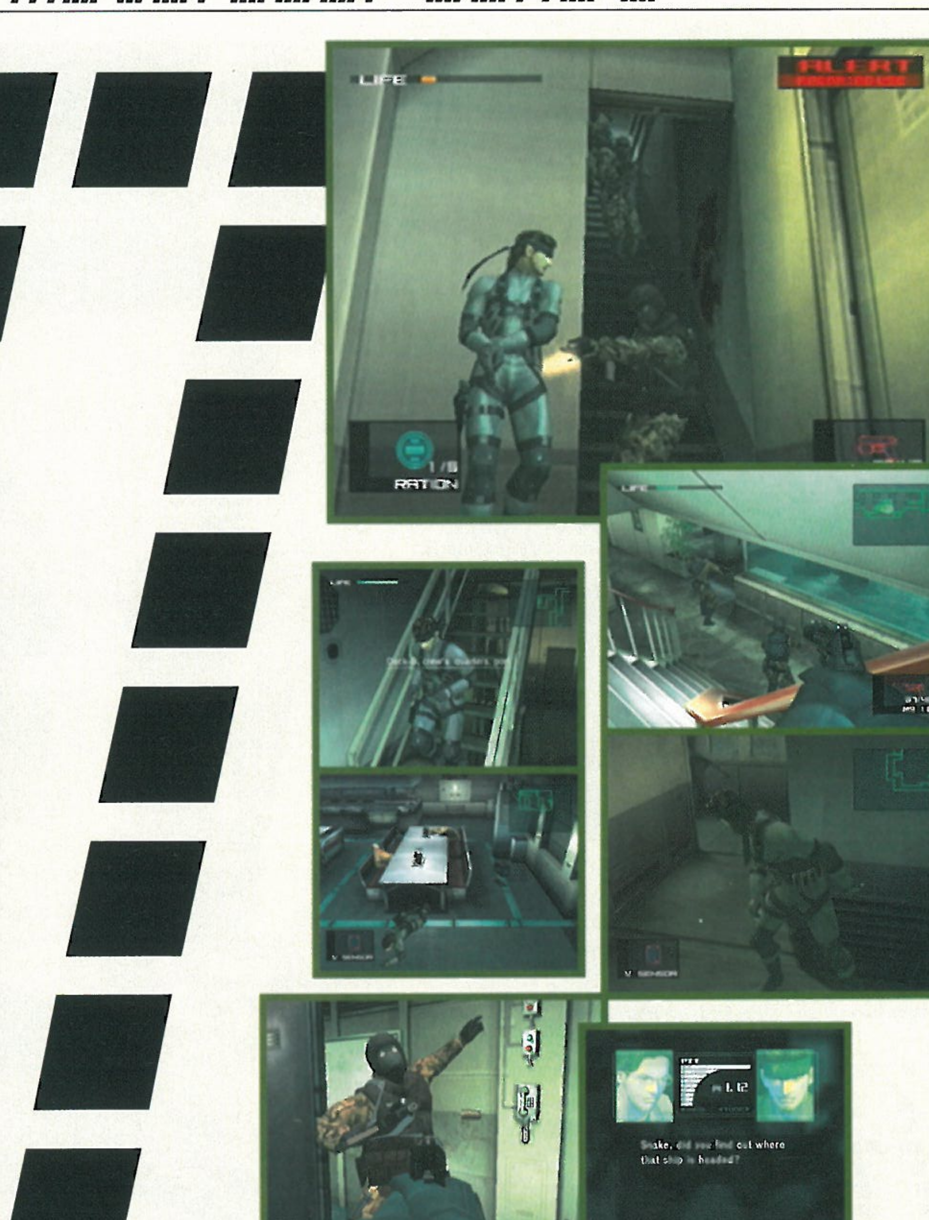
Metal Gear Solid 2



Un hombre de recursos

Lógicamente, lo primero que llama la atención de ***MGS2: Sons Of Liberty*** son sus extraordinarios gráficos, pero el verdadero logro del juego consiste en la gran cantidad de acciones que es capaz de desempeñar Solid Snake...desde tomar a un soldado como rehen para evitar los disparos de sus camaradas, a abrir un armario y esconderse en su interior, disparar en primera persona o asomarse desde una esquina para comprobar que todo está despejado.





Solid Snake volverá a hacer gala de su pericia a la hora de romper cuellos. En esta demo también llegarás a utilizar diverso armamento, incluido dos tipos de pistolas.

La evolución también alcanza a sus enemigos...

*Los soldados rusos tampoco se quedan atrás en cuanto a recursos. Su elevada inteligencia artificial (más del 30% del Emotion Engine de **PS2** está dedicado a ella) les hará utilizar las esquinas para parapetarse durante un tiroteo o huir cuando resultan heridos.*





Servicio Atención al Cliente
902 15 23 18
atencion_cliente@confederacion.com

Konami continúa su lenta pero **implacable** invasión de los 1
misterio donde un joven es asesinado. Entonces se le of

Desde que **Konami** nos dejara aterrorizados con *Silent Hill*, hemos estado esperando una nueva incursión de esta compañía en el género Survival Horror. Y sobre todo, pensando en lo que serían capaces de hacer con el potencial de **PlayStation 2** para angustiarnos una vez más. Shadow of Memories se presentaba al principio como un claro aspirante a suceder a *Silent Hill* en los 128 bits. Sin embargo, sus creadores han optado por un tono menos tétrico apostando por la intriga. Sin duda, el concepto del juego es original. El protagonista muere antes de comenzar la aventura. A partir de ese instante, y tras una milagrosa resurrección, se verá sumergido en un continuo viaje temporal. En los diez capítulos de los que consta ***Shadow of Memories***, el joven Eike Kuschz tendrá que acudir al pasado e intervenir en los acontecimientos para que su muerte no se produzca. Hablar con otros personajes o utilizar el objeto adecuado, pueden librarle de morir a manos de un implacable asesino. Toda la acción del juego transcurre en una sola ciudad. En cada uno de los capítulos accederemos a determinadas zonas, ya sean las calles o determinados edificios, donde deberemos buscar información o impedir que suceda algo. **Konami** ha cuidado al máximo detalle la recreación del escenario. No sólo en lo que se refiere al grado de detalle, también utilizando efectos luminosos que representarán a la ciudad con los cambios del día a la noche, o los que ha sufrido a lo largo de las cuatro épocas en que se desarrolla la historia: el presente, 1980, 1902 y la Edad Media. ***Shadow of Memories*** abre la veda para los seguidores del género de aventura en **PlayStation 2** desde un punto de vista muy cinematográfico. La complicada trama, punto fuerte de este título, se combina a la perfección con un sencillo método de juego que pondrá a prueba nuestro ingenio.

Los habitantes de la ciudad siempre pueden echarle una mano a Eike. Aunque algunos son bastante parcos en palabras, como esta muchacha.

hadow of M



En el prólogo Eike es apuñalado por la espalda. Mientras la vida se le escapa, ve por «última» vez las calles de su ciudad.

Tras la extraña charla que le devuelve a la vida, Eike despierta en una cafetería de la ciudad, al despertarle la bella Dana.

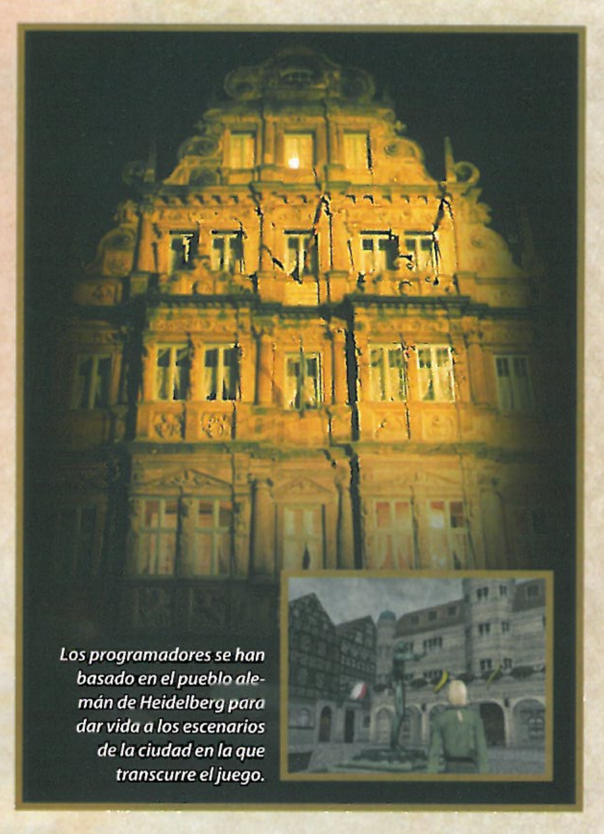


28 bits de **Sony**. En esta ocasión ha desarrollado una **aventura 3D** con un trasfondo de
rece la posibilidad de **viajar en el tiempo** a diferentes épocas para ponerle remedio.



Cuando no tengas ni idea de qué hacer o a dónde dirigirte, puedes visitar a la bruja que predice el futuro. Seguro que te dirá alguna que otra pista interesante.





Los programadores se han basado en el pueblo alemán de Heidelberg para dar vida a los escenarios de la ciudad en la que transcurre el juego.

emories





El tiempo en tus manos



Eike despierta como si su muerte hubiera sido un sueño. Una extraña voz comienza a hablarle. Tiene una segunda oportunidad para volver a la vida y conseguir que su asesino falle a la hora de apuñalarle. Para que pueda viajar en el tiempo, la voz le regala un Digipad que le permitirá viajar al pasado y volver al presente para interceder siempre para burlar al destino. Quizás después de todo, este joven, con vuestra ayuda, podrá continuar su camino sin que ningún homicida despiadado atente contra su vida.



Además del componente conversacional, en Shadow of Memories también tendremos que recopilar todo tipo de objetos.

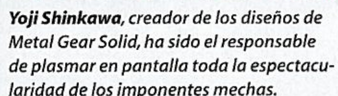




El primer juego de **Hideo Kojima** para PS2 no se ha hecho esperar tanto como pensábamos.

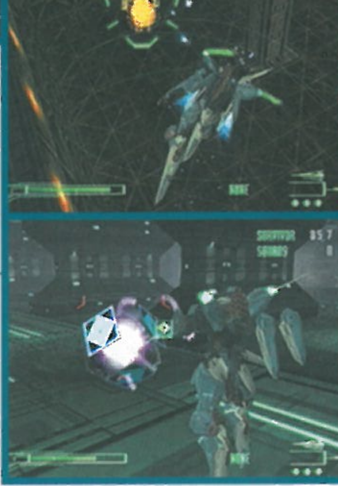
Fue el proyecto que nadie esperaba, una sorpresa que el inefable **Hideo Kojima** nos tenía reservada antes del lanzamiento de su gran obra maestra, *Metal Gear Solid: Sons of Liberty*. Pero a pesar de no ser tan conocido como las aventuras de Snake, el título de *mechas* no es un simple aperitivo. La demo a la que hemos tenido acceso ya deja claras cuales son las virtudes de este juego: un diseño, tanto de los gigantescos robots, como de los protagonistas, espectacular; un sistema de combate tan sencillo como revolucionario, que nos permitirá manejar a los *mechas* con la mayor de las facilidades, y un apartado gráfico que raya lo más alto que hemos visto hasta ahora en **PS2**. Todo esto, unido a un argumento como sólo el maestro **Kojima** puede idear, da lugar a un título indispensable, que conformará la gran triada capitolina de **Konami** para la consola de **Sony**, junto con el ya mencionado *MGS* y el también esperadísimo *Shadow of Memories*. Nos mordemos ya las uñas de impaciencia.

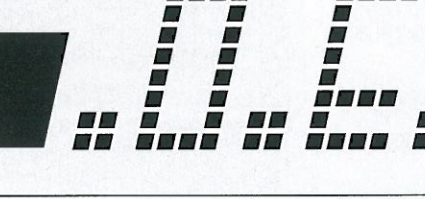



***Yoji Shinkawa**, creador de los diseños de Metal Gear Solid, ha sido el responsable de plasmar en pantalla toda la espectacularidad de los imponentes mechas.*









Z.O.E.



La batalla contra la bella y letal Viola, nada más tomar los mandos del robot que pilotamos, será todo un espectáculo para nuestros ojos.





SUPER JUEGOS
File Edit View E-Mail Clubs Favorites Perks Help
Back Forward Refresh Stop Print Home Downloads Mail Options Skins Channels Clubs
http://www.zetasuperjuegos.com
Search HotBot

Exclusiva: los vídeos de MGS Sons of Liberty

El pasado día 2 de febrero, ***zetasuperjuegos.com*** puso a disposición de sus visitantes los primeros vídeos de la versión Trial de ***Metal Gear Solid: Sons of Liberty*** para **PlayStation 2**. Dichos vídeos, de rigurosa exclusiva mundial, mostraban fragmentos del desarrollo de una partida, jugada por los propios redactores de ***Super Juegos***, sobre una **PlayStation 2 Test**. Tan magnífica ocasión sirvió de bautismo para uno de los aspectos que más deseamos desarrollar en la web de ***Super Juegos***: los vídeos. A ***Metal Gear Solid***... le siguieron otros títulos de renombre, como la versión en español de *Final Fantasy IX*, o las imágenes de la versión japonesa de *Daytona USA* (que llegará en junio a **España**). Todos los vídeos están comprimidos en MPEG-4, lo que permite una buena resolución, buen sonido y la cadencia suficiente en tamaños de archivo reducidos.





Game Boy Advance, por fin en Japón



El próximo día 21 de marzo, **Game Boy Advance** verá la luz en **Japón**. Desde ***zetasuperjuegos.com*** se realizará un seguimiento exhaustivo de todo lo que allí suceda. Las colas, las primeras impresiones, las cifras de ventas y, en definitiva, todo aquello que tenga que ver de una forma u otra con la puesta de largo de la última genialidad de **Nintendo**.

En los días previos al lanzamiento, además, se añadirá todo tipo de información relacionada con los juegos y periféricos que aparecerán junto a ella.

Breves

Súper Golfo. Desde hace algunos días, el ser más irreverente del sector de los videojuegos se ha colado en nuestra web. Todos los días aparece con un nuevo repertorio de descalificaciones y fotografias de dudosa procedencia.

Contáctanos. Si tienes algún problema con la página web o con la revista, o si simplemente deseas plantearnos alguna duda, no tienes más que escribirnos a directorsuperjuegos@zetadigital.com. Estaremos encantados de contestarte.

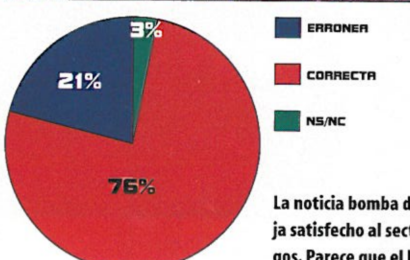
Mercadillo. Si tienes alguna consola antigua o juegos que ya no usas, y los quieres vender, no tienes más que acercarte al mercadillo de ***zetasuperjuegos*** y anunciarlo a los cuatro vientos. Lo mismo si quieres comprar algo concreto.

Tras la retirada de Dreamcast, ¿qué consola acabará dominando el mercado?



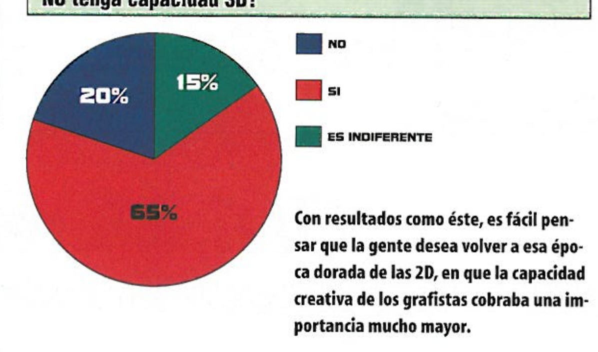
Los usuarios tienen un claro favorito a la hora de valorar el comportamiento del mercado en los próximos meses. Sony, una vez más, se ha ganado la confianza de los usuarios de consolas.

¿Qué te parece la decisión de SEGA de programar para todos los sistemas?



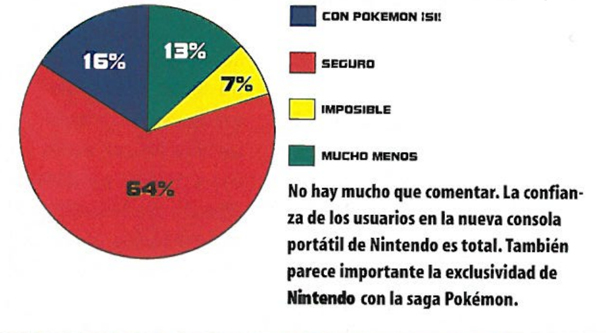
La noticia bomba de los últimos días deja satisfecho al sector de los videojuegos. Parece que el hecho confirmado de ver títulos como *Crazy Taxy* en PS2, agrada a uno de cada cuatro usuarios.

¿Es importante el hecho de que Game Boy Advance NO tenga capacidad 3D?



Con resultados como éste, es fácil pensar que la gente desea volver a esa época dorada de las 2D, en que la capacidad creativa de los grafistas cobraba una importancia mucho mayor.

¿Crees que Game Boy Advance triunfará como lo ha hecho su antecesora?



No hay mucho que comentar. La confianza de los usuarios en la nueva consola portátil de Nintendo es total. También parece importante la exclusividad de Nintendo con la saga Pokémon.



Aquí podemos ver como Samanosuke destroza varias vasijas con su espada. En su interior podemos encontrar items.

El protagonista charla con varios miembros de la guarnición. Al parecer han sido atacados por un ejército de monstruos.

PlayStation 2

made in japan



Oni-Musha Warlords

Formato > DVD Rom Compañía > Capcom Programador > Capcom

Un guerrero samurai, Samanosuke, se embarca en una trepidante aventura para rescatar a la princesa Yuki. Después de contemplar las espectaculares imágenes de la intro de casi cinco minutos, **Capcom** nos ha preparado uno de los juegos más esperados para **PlayStation 2**. Desde su salida al mercado japonés, el 25 de enero, **Onimusha** ha ascendido imparablemente hasta el número uno de la lista de ventas. Realmente, la compañía japonesa no puede presumir de haber dotado a este título de un concepto original. Lo que hemos visto hasta la fecha en *Resident Evil* ha sido trasladado al **Japón** medieval, las pistolas cambiadas por espadas y magias y los zombies por un ejército de demonios. ¿Qué es lo que ha hecho que ***Onimusha*** tenga tanto éxito en tierras niponas? Pues que se trata de un producto bien hecho. Los controles son precisos y responden a las demandas del jugador, algo que resulta imprescindible cuando la acción es casi constante. ***Onimusha*** también ha recibido algunas críticas porque sus escenarios están reproducidos en 2D, aunque se combinan perfectamente con elementos tridimensionales. Pero la mayoría ha tenido que callar tras apreciar la belleza y detalle con la que están representados los paisajes e interio-



El ejército de las tinieblas

Nobunaga muere con el cuello atravesado por un flecha durante una cruenta batalla. Sin embargo, después de que todo su ejército sea aniquilado, su figura fantasmal reaparece acompañada de sus soldados bajo la pálida luz de la luna. Cuando Samanosuke se dirige a toda velocidad para que nada le ocurra a la princesa Yuki, encuentra sus aposentos vacíos. Entonces, comienza su cruzada contra las hordas de Nobunaga venidas de más allá de la muerte para liberar a la princesa. En su camino le esperan todo tipo de espectros y seres demoníacos.









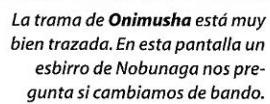












*La trama de **Onimusha** está muy bien trazada. En esta pantalla un esbirro de Nobunaga nos pregunta si cambiamos de bando.*



En algunas salas encontraremos lugares donde salvar y además fuentes de energía que rellenarán la barra de magia.





PS2

res que sirven de marco al juego. Y como siempre, **Capcom** ha desarrollado un argumento apasionante como trasfondo de la aventura, que nos hace sumergirnos de lleno en el papel del protagonista. Para colmo, ***Onimusha*** tiene una banda sonora de las que hacen época, aportando el ambiente apropiado a cada momento. No es un survival horror, a pesar de contar con elementos que han hecho grandes a los *Resident Evil*, pero sin duda nos encontramos ante uno de esos juegos que hay que comprar. **R. DREAMER**

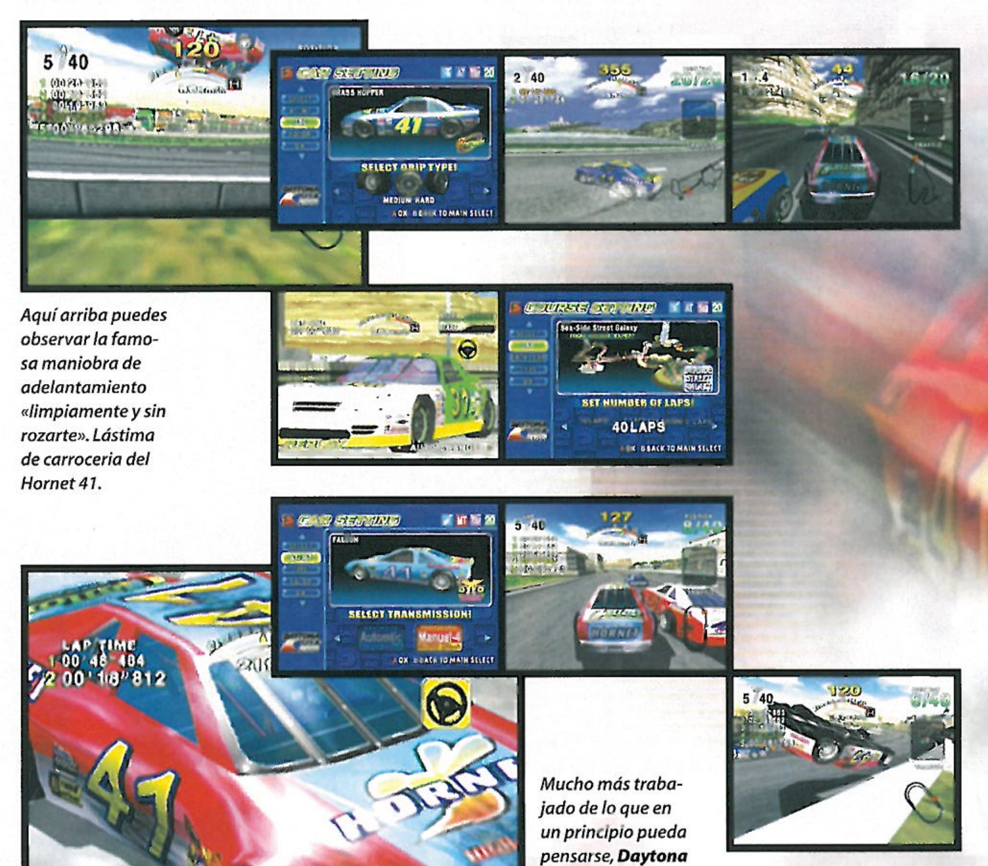


made in japan made in japan made in japan

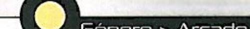








Aquí arriba puedes observar la famosa maniobra de adelantamiento «limpiamente y sin rozarte». Lástima de carroceria del Hornet 41.



*Mucho más trabajado de lo que en un principio pueda pensarse, **Daytona USA 2001** te mantendrá pegado al volante horas y horas.*

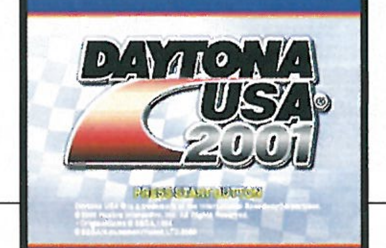
Género > Arcade

Daytona USA 2001

Formato > GD-ROM   Compañía > Sega   Programador > Amusement Vision

En 1994 desembarcaba en todos los salones recreativos del mundo una espectacular máquina compuesta por un habitáculo que simulaba la carrocería de un coche de *nascar-racing* y una pantalla de 50 pulgadas. Esto, de por sí, servía para que nada más entrar en la sala fueras hacia ella sin saludar a tus amigos siquiera. Sin embargo, de no haber sido por el poderoso *hardware* que daba sus primeros pasos en su interior (**Model 2**) y la magia de **AM2** a las órdenes de **Yu Suzuki**, el juego que tenemos entre manos no habría llegado a ser lo que es hoy, un auténtico clásico que, a su relativamente temprana edad, ya pertenece a la historia de los videojuegos. Fundiendo literalmente a la mayoría de nuevas máquinas que en los años posteriores han tratado de asaltar su podio de diversión en los salones arcade. Ha sido necesario el paso de siete años hasta poder disfrutar de una conversión (en el camino quedan **Saturn** y **PC**) de *Daytona USA* a la altura de la *Coin-Op*, pero al fin, todo aquel con acceso a una **Dreamcast** va a poder pasar horas y horas puliendo las trazadas y derrapes en los circuitos que incluye ***Daytona USA 2001***. Estos vienen a ser la suma de los existentes en el original, la segunda parte y un par de nuevos y exclusivos circuitos creados para ésta, tan esperada versión. Además se puede seleccionar modo Espejo, Invertido, Espejo-invertido y Normal. Si permutas te darás cuenta de que sale un número de combinaciones considerable. Por supuesto, podrás seleccionar en cada carrera el núme-

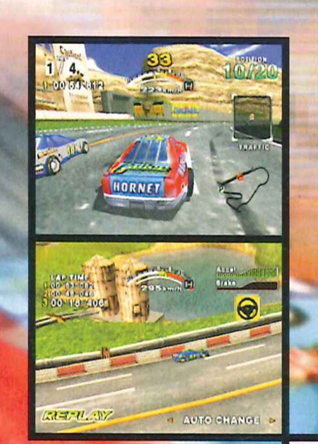






Los Boxes. La verdad es que a casi nadie se le ocurriría entrar en mitad de una frenética carrera aquí... a no ser que la carrera sea a más de 10 vueltas claro.





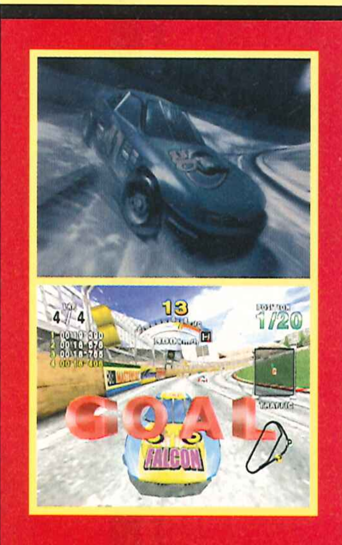






En las repeticiones podrás cambiar de cámara y deleitarte observando las maniobras de los participantes. Si ves algún coche haciendo el burro, probablemente seas tú.

You Placed...



La verdad es que poco se puede decir de este **Daytona USA 2001** que no sepas si has jugado a la máquina original, sólo repetir que definitivamente Es el juego que todos los fanáticos del Hornet 41 esperábamos desde hacía mucho tiempo. Un último apunte, la dificultad del juego es elevada, así que si te consideras un auténtico experto, acepta el desafío y ponte en modo difícil... seguro que vas a tardar algún tiempo en conseguir el ansiado primer puesto... y eso es bueno!! Ya veremos que pasa cuando salga la versión PAL dentro de un par de meses.

Dreamcast



ro de vueltas hasta nada menos que 40. El número de vehículos, también hasta un máximo de 40. Tracción manual o automática, la dureza de los neumáticos y el color de los vehículos entre otras cosas. Después de configurar todo, ya sólo queda embriagarse dando vueltas por esos circuitos que todos tenéis en mente escuchando a todo volumen las inconfundibles **BGM** del **WaveMaster Studio**. Te aseguramos que el circuito oval con 40 coches rodando en tren es algo que provoca que la adrenalina fluya a raudales durante los minutos que dura la carrera a 40 vueltas, aguantando rebufos y empujones, esquivando accidentes y controlando las fuerzas centrífugas que amenazan con hacerte volar por encima del muro. Tú solo o contra un amiguete. Del asunto de la conexión a Internet hablaremos con la versión PAL. Sensacional como mínimo la banda sonora y los FX. Compuesta por *remakes* y, por supuesto, los *tracks* originales que has oído millones de veces en los recreativos y has tarareado en el *bus* hasta que te han sugerido que te callaras (no muy amablemente). Si puedes jugar con un volante, la fidelidad está garantizada, y suspenderás 2 asignaturas más casi seguro. Si juegas con el *stick* analógico, tendrás que dedicar algún tiempo hasta hacerte con el control, pero con algo de práctica seguro que llegas a disfrutar casi tanto como usando el volante. ➾ **OSCAR**



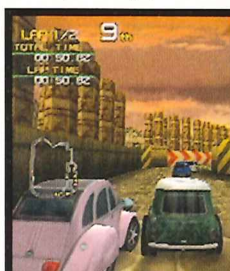


made in japan made in japan made in japan made in japan



A la derecha, podéis ver el menú de selección de coche del divertido y logrado modo para dos jugadores.

Hay circuitos que guardan secretos. Si consigues la medalla de Oro obtendrás regalos como este coche.









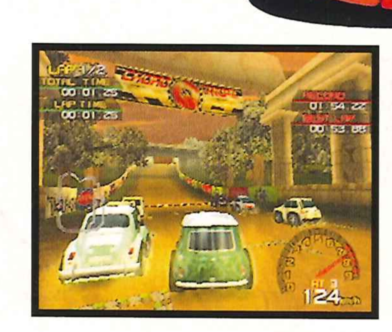




Los nuevos extras, como alas o motores fueraborda, nos permitirán participar en nuevas e ingeniosas pruebas.









Como es tradicional, podréis realizar todo tipo de cambios y transformaciones en vuestro vehículo.



Género > Arcade conducción

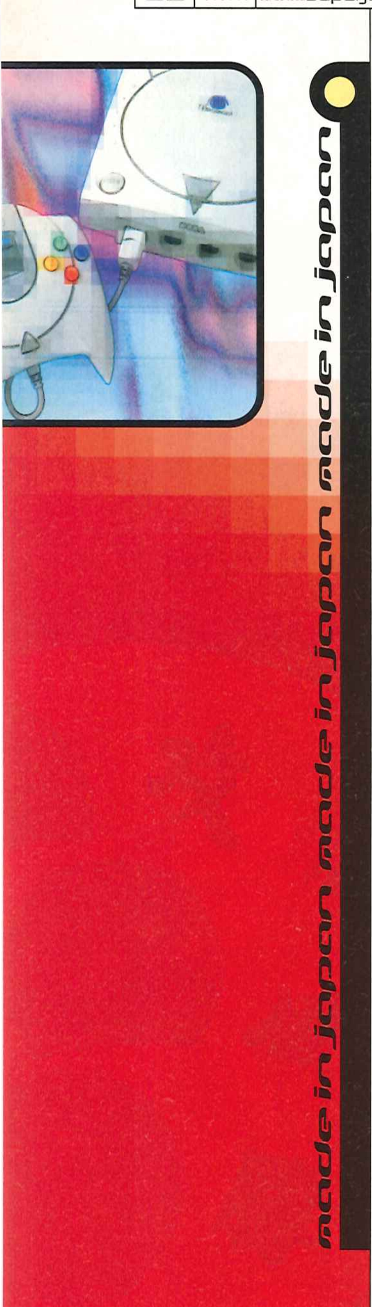
Choro-Q

Formato > CD Rom Compañía > Takara Programador > Takara

Los fanáticos de la saga de Takara en **PSone** tienen, desde hoy, en ***Choro Q HG*** de **PS2** la primera gran oportunidad de poder disfrutar de este juego sin todas aquellas deficiencias que anteriores ediciones le impidieron estar entre lo mejor de aquella consola. Hay juegos más perfectos, pero ***Choro Q HG*** además de contar con unos gráficos bastante vistosos, una calidad técnica notable y todas esas cosas, también atesora un estilo de juego y unas posibilidades lúdicas al alcance de muy pocos. Aunque en esta edición se ha optado por la fórmula más elemental, una parecida a la que vimos en **Nintendo 64**, es decir, correr y correr sin modo Historia, ***Choro Q HG*** es un título con muchísimas sorpresas, una jugabilidad enorme y con un montón de horas de diversión garantizadas. Al principio, parece que será el típico juego de conducción pero os quedaréis de piedra al comprobar que sólo estáis viendo un 3% del juego y que lo realmente genial empezará a aparecer cuando alcancéis los mil kilómetros, más o menos. Para entonces las pruebas se habrán multiplicado, las opciones de juego, el número de circuitos, los coches y sus componentes, habrá aumentado la dificultad y el ritmo de las carreras… en fin, para entonces estaréis totalmente enloquecidos con su irresistible jugabilidad. No será el mejor juego del mundo pero pocos logran su originalidad ni su capacidad de sorpresa. Desde el día que el primer *Choro Q* llegó a nuestras manos, nosotros somos sus máximos admiradores. **DE LUCAR**

PlayStation 2







El famoso Destroy también hace aparición en esta segunda parte, aunque en esta ocasión no eliminará por completo al oponente y tan sólo le hará perder un round.

La resolución de los gráficos de **Guilty Gear X** es muy superior a la vista anteriormente en títulos como Capcom vs SNK o Marvel vs Capcom.

Guilty Gear X conserva todos los personajes de la primera entrega y añade algunos nuevos, como la ágil Jam, o Gaiken.



Género > Beat'em-up

Guilty Gear X

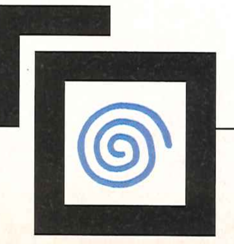
Formato > GD-Rom   Compañía > Sammy   Programador > Arc System Works

La secuela de uno de los mejores *beat'em-up* bidimensionales jamás creados hace aparición en **Dreamcast**, tras una corta permanencia en los recreativos nipones bajo el *hardware* **Naomi**. ***Guilty Gear X*** evoluciona el peculiar concepto visual y jugable que **Arc System Works** presentó en **PSX** con la primera entrega, convirtiéndose en uno de los *beat'em-up* 2D más impresionantes jamás realizados. Sin llegar a los límites de *Street Fighter III*, la animación de los personajes es extremadamente suave, y todos sus gráficos se encuentran en alta resolución (algo especialmente notable si jugamos con *VGA Box*). El elemento que hace de ***GGX*** uno de los mejores juegos de lucha bidimensionales es su completísima jugabilidad, la cual mezcla una gran cantidad de elementos de otros *beat'em-up* y les añade una personalidad propia.

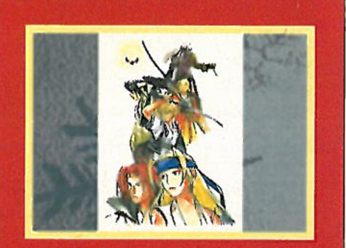


Así, podremos encontrar movimientos como el *Dead-Angle Attack* (una especie de *reversal*), el famoso *Destroy* (que nos hará ganar un *round* si conecta), o el nuevo *Roman Cancel*, que nos permitirá frenar cualquier movimiento en el momento que queramos, con el objetivo de cancelar golpes para seguidamente combinarlos con otros. **DOC**





Extras de la versión NGCD



Al tratarse de la conversión del **Last Blade 2** de **Neo Geo CD**, esta versión de **Dreamcast** posee todos los extras que aparecían en la entrega de la consola de **SNK**. El más importante de todos ellos es la inmensa galería de ilustraciones que posee, accesible desde la primera vez que ponemos el juego. Otro de los curiosos extras es el minijuego de cartas llamado Hanafuda, el cual sólo aparecerá tras completar el juego en su totalidad una sola vez con cualquier personaje.





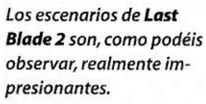




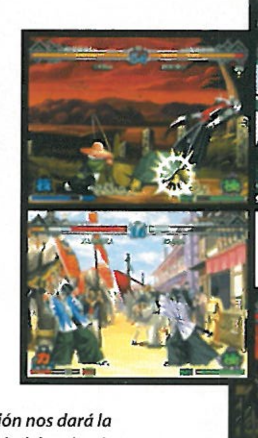


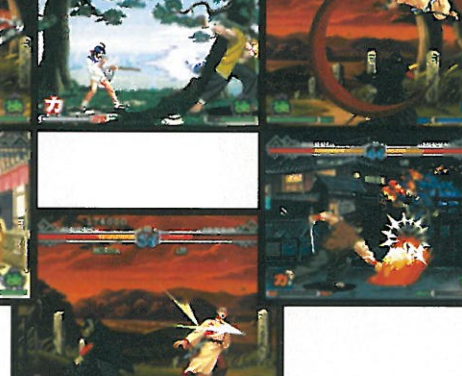
Debajo, Moriya y Lee, dos de los mejores personajes del juego, partiéndose la cara.

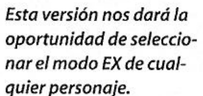




*Los escenarios de **Last Blade 2** son, como podéis observar, realmente impresionantes.*







Esta versión nos dará la oportunidad de seleccionar el modo EX de cualquier personaje.



Género > Beat'em-up

Last Blade 2 Final Edition

Formato > GD-Rom Compañía > SNK Programador > SNK

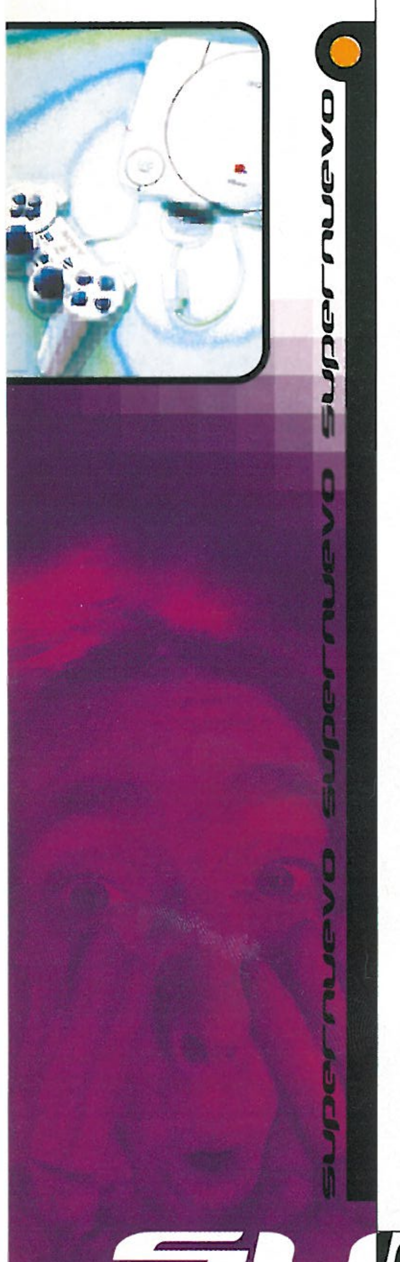
Después de la conversión de los dos últimos *King Of Fighters*, **SNK** decide convertir a **Dreamcast** otro de sus grandes éxitos aparecidos en **Neo Geo**. La segunda parte de *Last Blade*, saga llamada a ser la continuación de los famosos *Samurai Shodown*, se ha convertido, junto a títulos como *KOF'99, KOF'2000* o *Garou: Mark Of The Wolves,* en uno de los últimos grandes *beat'em-up* de la historia de la casi extinta **Neo Geo**. La animación de los personajes y el colorido de todos los escenarios no parecen sacados de una consola que tiene ya más de 10 años. En lo que a jugabilidad respecta, *Bakumatsu Roman Dai ni Maku Gekka no Kenshi Final Edition* (que así se llama en japonés) hace gala de todos los elementos a los que nos tiene acostumbrados **SNK**: *Combos, Chain Combos*, especiales, personajes secretos, etc. La versión



Dreamcast resulta casi idéntica a la de **Neo Geo CD**, aunque sin tiempos de carga, e incluye todos los extras incluidos en dicha versión. Lo más destacado son la inmensa galería de ilustraciones y el mini-juego de cartas *Hanafuda*, que aparecerá al completar el juego por primera vez. ¿Para cuándo la conversión de *Mark Of The Wolves*? **DOC**













Como siempre, las batallas serán un elemento fundamental del juego. En esta entrega se han simplificado bastante en comparación con la anterior.

PS one

supernuevo

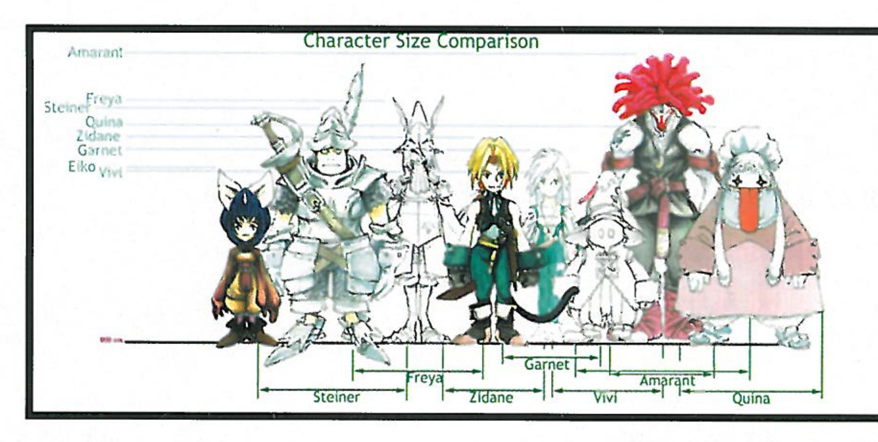
Género > RPG

Final Fantasy IX

Formato > 4 CD-ROM Compañía > Infogrames Programador > Squaresoft País > Japón



Echando la vista atrás, ahora que nuestra querida **PlayStation/ PSone** se acerca a su ocaso, la verdad es que hay pocos títulos que de verdad hayan quedado grabados con letras de oro en el espacio reservado a las auténticas obras de arte. Pero si hay alguna compañía que por méritos propios merezca figurar en ese Olimpo de los elegidos, es sin duda **Squaresoft**. A lo largo de la larga vida de la consola de **Sony**, nos ha ido ofreciendo con cuentagotas muestras de la magia y el saber hacer del que sólo ella es capaz. La saga *Final Fantasy* ha sido sin duda su estandarte. Empezó su andadura en este soporte con el séptimo capítulo, gracias la la ruptura con **Nintendo**, compañía para la cual había programado los títulos anteriores de la serie. Gracias a este juego, la fiebre por el *RPG* se extendió por todo el mundo occidental, cuando antes era una cosa «sólo de japoneses». El octavo capítulo se hizo esperar bastante, pero mereció la pena. Un nuevo diseño apartado de los cánones «infantiloides» que presidían la saga hasta entonces, y un desarrollo innovador (demasiado para algunos), pusieron a la crítica especializada a sus pies. Ahora, poco más de un año después, aterriza en el viejo continente el noveno y último capítulo para **PSone**, ya que el futuro de la saga tiene puestas sus miras en **PS2**. Pero el presente es lo tangible, y lo que tene-









Para esta ocasión, y como ya viene siendo habitual en sus producciones, ***Square*** *ha creado unas secuencias de vídeo de una calidad indescriptible, que se encargan de remarcar los momentos más importantes de nuestra maravillosa aventura.*



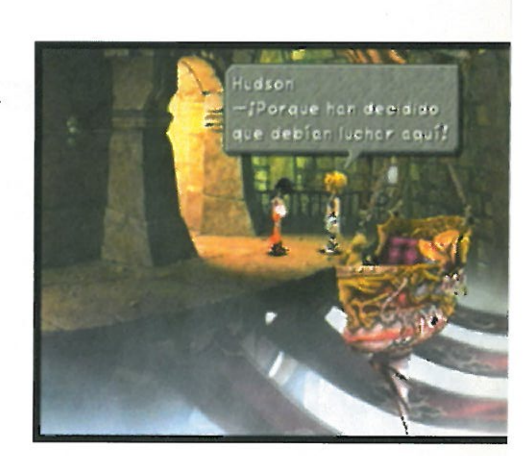




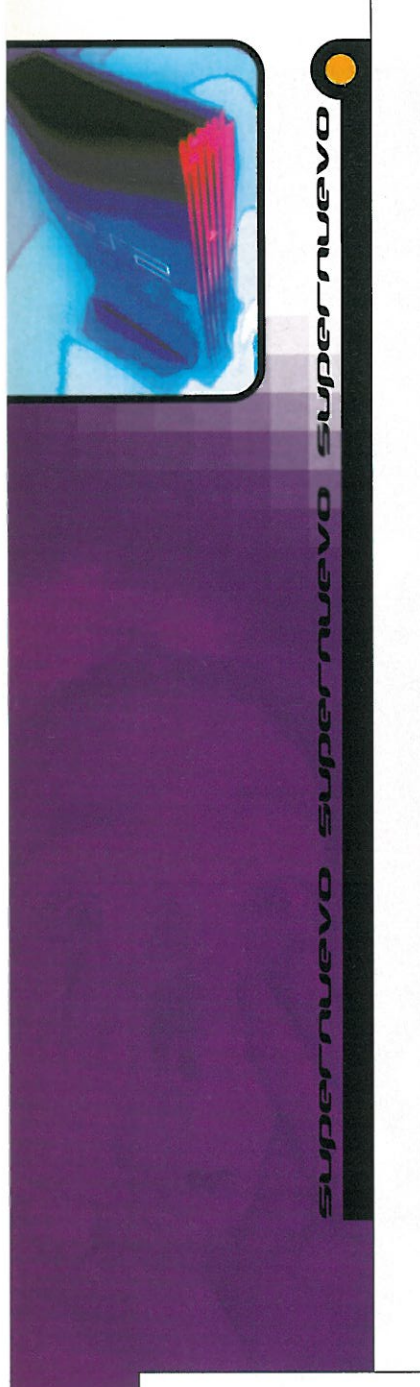




mos entre manos es, como no podría ser de otra manera, una nueva obra maestra. Lo primero que nos asalta nada más ver las primeras pantallas es que el diseño de personajes y del mundo en general ha vuelto a los cánones clásicos de las primeras entregas. Personajes *super-deformed*, escenarios pre-renderizados de una belleza y barroquismo impresionante, y un universo en el que no hay espacio para la tecnología ni los escenarios «fríos» de la octava entrega. Cuatro CDs cargados de estilo y de una jugabilidad tan conocida como perfecta. Para despedirse por todo lo alto, **Square** ha sintetizado lo mejor de varias entregas y ha creado un sistema de juego que al principio sorprende por su simpleza, pero que luego se revela como eficaz y adecuado. El argumento, como es obvio, ha sido cuidado en cada detalle hasta la extenuación. Reinos en guerra, caballeros andantes, ladrones que se convierten en auténticos héroes y, cómo no, una princesa en apuros. Un precioso cuento clásico, adornado con una banda sonora magistral (la canción principal, *Melodies of Life*, es impagable) que sabrá hacer disfrutar a todos los que lleven en su interior tan sólo una pizca de espíritu aventurero, algo de sensibilidad para saber apreciar su atemporal encanto y, desde luego, bastantes horas libres. **DANI 3PO**



Este gran insecto que veis arriba es uno de los métodos de tranporte que utilizaréis en vuestro deambular por el mundo de ***FFIX****.*



Algunas de las fases de **Star Wars Starfighter** se desarrollan en las órbitas de los planetas, a la usanza de los Colony Wars de **Psygnosis**.

El guardián es la mejor nave para afrontar las interminables misiones de bombardeo, y los torpedos de protones son el mejor arma.

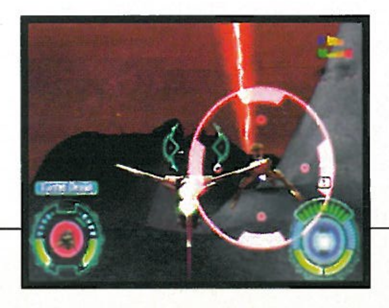
En **Star Wars Starfighter** pilotarás, entre otros naves, un Naboo N-1 como el pilotado por Anakin Skywalker en el «celebrado» Episodio I.

Género > Shoot´em-up

Star Wars Starfighter

Formato > CD-ROM   Compañía > EA / LucasArts   Programador > LucasArts   País > Estados Unidos

El pasado 21 de febrero se puso a la venta en **Estados Unidos** la primera creación de **LucasArts** para **PlayStation 2, *Star Wars Starfighter***, un *shoot´em-up* 3D basado en el Episodio I (los que esperábamos pilotar el Halcón Milenario nos hemos vuelto a quedar con las ganas). Protagonizado por tres personajes distintos (Rhys Dallows, Vana Sage y un tal Nym), ***SW Starfighter*** te permitirá pilotar otras tantas naves diferentes, entre ellas un flamante Naboo N-1 como el que pilotaba el joven Anakin Skywalker en la película. Una vez más será la codiciosa Federación de Comercio el enemigo a batir, lo que nos brindará la oportunidad de ver en acción una vez más a los droides de combate, los STAPs y los tanques AAT, junto a un buen número de ingenios de nueva factura (Protectors, Scarabs y Daggers) hasta superar la sorprendente cifra de 50 nuevos vehículos diferentes a destruir. La mecánica de **Starfighter** se podría definir como un curioso cruce entre *X-Wing* y *Ace Combat*, bajo un marcado espíritu arcade. La *beta* que nos ha suministrado **Electronic Arts**, distribuidores del juego en **España**, dista mucho de ser el producto final (se cuelga en incontables ocasiones y muestra algunos problemas con los gráficos) pero ya hace gala de algunos detalles de gran calidad, como las hiperrealistas explosiones o la





SW Starfighter permite dos tipos de cámaras distintas (de cabina y exterior) así como un espectacular y práctico efecto de zoom.

El Havoc (pilotado por Nym) está armada hasta los dientes con bombas, láseres, torpedos y un potente escudo de defensa.

Las explosiones que podrás ver en **SW Starfighter** te dejarán helado por su realismo.

La fase en el cinturón de asteroides es un verdadero infierno de dificultad si te ves atrapado entre unos cuantos de ellos.

PlayStation 2

PS2



No todas las fases se desarrollarán en el espacio exterior... algunas tienen como escenario los más hermosos parajes.

gran cantidad de enemigos que pululan por la pantalla en algunas fases, como la del planeta sitiado por las fuerzas de la Federación. ***Star Wars Starfighter*** ofrecerá 20 fases distintas en las que el jugador ejecutará todo tipo de misiones, desde escoltar una nave durante una peligrosa travesía por un campo de asteroides hasta liquidar todo resto de La Federación y su ejército de la órbita de un planeta. Aún no hay una fecha definida para la comercialización en **España** de ***Star Wars Starfighter***, pero todo hace esperar que llegará hasta nosotros con los textos y voces localizados al castellano, como suele hacer **Electronic Arts** con todos sus títulos importantes. Os mantendremos informados sobre nuevos detalles del juego y cualquier posible novedad sobre su fecha de lanzamiento. **NEMESIS**



superNuevo superNuevo superNuevo



*Esta que véis arriba es la habitación de **Sonic**, desde donde podréis acceder a todos los secretos que encierra el juego, como personajes ocultos (Big, Chao), un sound test donde escuchar las melodias, o los minijuegos que has descubierto en el modo Historia, que se representarán como peces en la acuario.*

Género > Juego de mesa

Sonic Shuffle

Formato > GD-ROM Compañía > Sega Programador > Sega Pais > Japón

Tras ver a muchos de sus colegas dar el salto al género de los «*party games*» (*Mario Party* ya va por su tercera entrega en **Japón**, mientras que Crash acaba de estrenarse en **PSone** con *Crash Bash*), parece que **Sonic** también se apunta a la moda de la diversión más sencilla en grupo. ***Sonic Shuffle*** vendrá protagonizado por todos los personajes del universo Sonic, desde los más clásicos como el propio erizo, Tails o Amy, hasta las nuevas incorporaciones que presentó *Sonic Adventure*, como el gato Big. El eje principal del juego lo constituyen los distintos tableros, ambientados en lugares ya conocidos por los fans de Sonic, como Emerald Coast. En ellos, y avanzando casillas a través de cartas (de ahí lo de *shuffle*) tendremos que lograr reunir un número determinado de gemas preciosas para pasar al siguiente tablero. Eso en el modo Historia, porque en el Versus, que admitirá hasta 4 jugadores simultáneamente, nosotros seremos los que dictaminemos las condiciones de la victoria. Como siempre estará presente el Dr. Robotnik para amargarnos la partida y poner las cosas un poco más difíciles. Pero sin duda el mayor aliciente del título lo forman los cincuenta divertidos minijuegos en los que tendremos que participar, ya sea haciendo grupos (dos contra dos, tres conta uno) o en un frenético «todos contra todos» En resumen, todo el mundo de ***Sonic*** que hemos ido conociendo a través de las entregas anteriores, esta vez al servicio de la diversión más inmediata y desenfadada. DANI 3PO

Dreamcast



¡Ya puedes poner las imágenes más originales en tu teléfono móvil...



Sigue estos sencillos pasos para poner los logos en el móvil:

1. Escribe un mensaje, por ejemplo: logo notas

2. Envíalo al número 2442
El logo te llegará como cualquier mensaje.

3. Elige Opciones - Memorizar
El logo quedará grabado en tu teléfono.

...y también melodías!

Tienes más de seiscientas melodías en www.jippii.es

¿¡Qué tal si pruebas algunas de estas melodías en tu teléfono!?: melodia music, melodia stan, melodia californic, melodia alive, melodia smellsli, melodia freestyler, melodia spinninga, melodia sandstorm, melodia rockdj ...¡Y muy pronto muchas más de tus grupos españoles preferidos!...

Instrucciones:

1. Escribe un mensaje,
por ejemplo: melodia music

2. Envíalo al número 2442
El logo te llegará como cualquier mensaje.

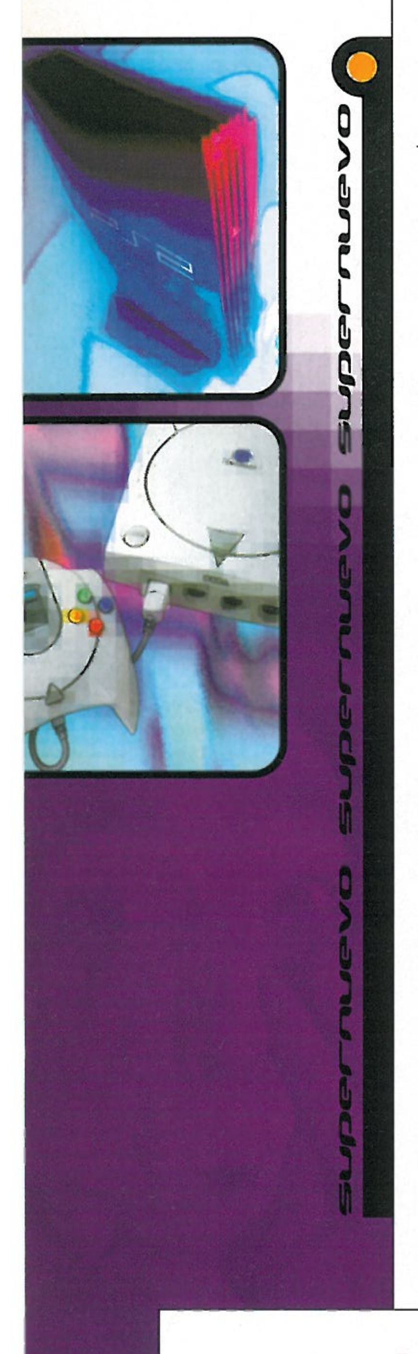
3. Elige Opciones - Memorizar
La melodía quedará grabada en tu teléfono.



www.jippii.es

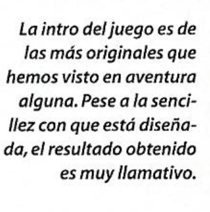


Este servicio funciona con teléfonos Amena en los siguientes módelos Nokia: 3210, 3310, 6110, 6150, 6210, 6250, 7110, 8110i, 8210, 8810, 8850, 8890, 9000i y 9110.
El precio por el servicio es 100pts + IVA









La intro del juego es de las más originales que hemos visto en aventura alguna. Pese a la sencillez con que está diseñada, el resultado obtenido es muy llamativo.





Estética original



Uno de los aspectos que más agradó de MDK fue la estética de todo el juego, la misma que los diseñadores de **BioWare** adoptaron para la segunda entrega de la saga. La diferencia, en esta ocasión, radica en la presencia de dos nuevos personajes, que como ya ocurriese en **MDK2** versión ***Dreamcast***, contarán con habilidades especiales que deberán poner en práctica en determinados niveles. Todo lo demás, a priori, sigue igual.



Género > Plataformas 3D

MDK 2 Armageddon

Formato > CD-ROM   Compañía > Interplay   Programador > BioWare   País > Estados Unidos

Nadie puede superar en originalidad a un grupo de programación como **Shiny Entertainment**, que hace algún tiempo creó un no menos original juego llamado *MDK* (además de otras joyas como el mítico *Earth Worm Jim*). El testigo lo tomó poco tiempo después **BioWare**, que fuez capaz, no sólo de continuar la línea marcada por **Shiny**, sino de crear una secuela cuya originalidad y calidad quedó fuera de toda duda. La receptora de aquella secuela fue, junto a **compatibles PC**, la sorprendete consola de **Sega**, **Dreamcast**, para la que crearon un extraordinario mundo en el que tomaban parte tres personajes diferentes, por uno de *MDK*. La llegada de la adaptación de este título para **PlayStation 2** tiene una mayor importancia. Primero, porque de él se espera mucho más de lo que se podía esperar de la versión **Dreamcast**(al menos, en lo que respecta al nivel técnico); y segundo, porque hasta el momento, y por lo visto en la *beta* que obra en nuestro poder, las expectativas superan con creces el resultado actual. Una *beta* que, aún mostrando una buena apariencia gráfica, se sitúa por debajo de lo logrado por **BioWare** en la versión **Dreamcast**. En todo caso, la ausencia de sombras en los personajes deja bien claro que aún son muchas las tareas pendientes antes de que el juego vea por fin la luz. Al fin y al cabo, tendremos que dar un margen de confianza a una compañía como **Bioware** que, por el momento, ha demostrado tener la capacidad suficiente para crear juegos muy buenos. **J.C.MAYERICK**



*Aunque todo tiene una presencia realmente brillante, **Vanishing Point** debería mejorar un poquito el tema del comportamiento y respuesta del vehículo en las curvas. Para ser un arcade debería ser mucho más manejable y veloz.*

*Arriba podéis ver una de las pruebas especiales Stunt Driver, y no precisamente de las más fáciles. A la izquierda, uno de los pasos previos a la conexión a **Internet** para jugar en red. En esta imagen podéis ver la selección de bandera.*

Género > Arcade de conducción

Vanishing Point

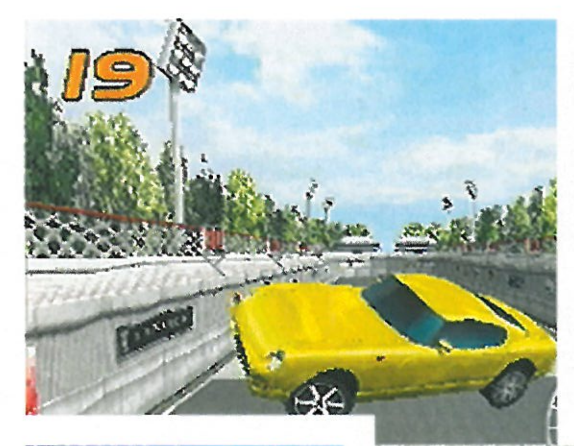
Formato > GD Rom Compañía > Acclaim Programador > Clock Work Night País > Gran Bretaña

Como ya habéis leído en la *preview* de este juego para **PSone** que aparece en este número, ***Vanishing Point*** es un programa bastante completo y que cuenta con un montón de virtudes... y también con algún pequeño defecto. La balanza es muy favorable a los aspectos positivos y sólo podemos hablar de dos cosas que no terminan de convencernos. Una, es que los modos de juego son un tanto escasos (no creemos que esto varíe en la versión final), y la otra es el control y comportamiento del vehículo en carrera. ***Vanishing Point*** es un título con una puesta en escena brillante, una calidad técnica envidiable, con coches oficiales, decenas de circuitos y hasta un modo en red... pero todo eso sería mucho más impresionante si hubieran logrado una mayor perfección en el comportamiento del vehículo. Mientras nuestro coche se parece a una barca al entrar en las curvas ,y su desplazamiento se convierte en algo casi incontrolable, nuestros rivales entrarán en los giros como si fueran por los raíles de un tren. Algunos coches se van menos y permiten alguna frivolidad pero, la gran mayoría requieren un trato casi quirúrgico en las curvas. En cuanto a las pruebas *Stunt Driver*, pues son bastante abundantes y su dificultad y variedad hacen de ellas una escuela ideal para el modo *Arcade*. Algunos *test*, por su originalidad y complejidad, os dejarán totalmente alucinados. Esperemos que arreglen un poco el tema del control, y así ***Vanishing Point*** de **Dreamcast** será un lujo para el género. **DE LUCAR**

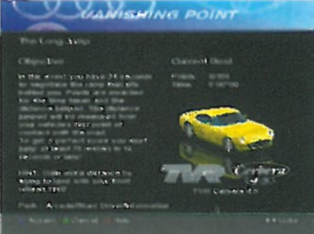






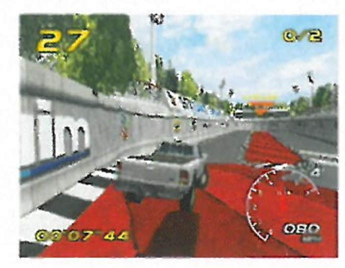










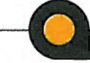


Los amantes de los arcades de conducción con una mecánica simple pero con una dificultad elevada, tendrán ahora una buena ocasión para demostrar su valía.









Género > Arcade de conducción

Vanishing Point

Formato > GD Rom | Compañía > Acclaim | Programador > Clock Work Night | País > Estados Unidos

Aunque aún es pronto para sacar conclusiones definitivas, estaría bien que los programadores de ***Vanishing Point*** apuraran un poco este último tramo e intentaran dotar a los coches de un control un poco más manejable. No es normal que empecemos una *preview* así, pero es que este asunto es el único punto en el que este título nos ha dejado un poco mosqueados. El resto de ***Vanishing Point*** cumple con creces y está en línea con algunos de los mejores programas del género tanto en material gráfico como en el número de coches, circuitos y opciones. Es posible que su esquema sea algo rígido en materia de modos, pero lo que menos nos convence es el manejo del coche, que encantará a los fanáticos de la conducción a base de derrapes pero no tanto a los que busquen el estilo de conducción más habitual y algo más agresiva. En algunos momentos es casi como intentar gobernar una barca a más de 200 por hora y poco importará ya, que esos 32 coches sean oficiales y de marcas tan atractivas como **BMW**, **Ford**, **Volkswagen** o **Lotus**. Todos los vehículos están perfectamente recreados y son muy vistosos. Los escenarios tienen bastante detalle y variedad, y el modo *Stunt Driver* y sus curiosas pruebas nos pondrán en muchos aprietos… todo eso está muy bien, pero esperamos, de verdad, que se solucione el tema del control porque sino todo perderá gran parte de su atractivo. Sería una verdadera pena porque el resto, si está a la altura de lo que nos contaron sus programadores. **DE LUCAR**









En Londres con Tim Wright

La gente de **CodeMasters** nos llevó hasta los famosos estudios **Abbey Road** de **Londres** para conocer a **Tim Wright**, creador de los dos Music aparecidos para **PSone** y, lógicamente, de esta entrega para **PS2**. Allí conocimos detalles de **MTV Music Generator 2** como la posibilidad de adquirir un Sampler USB junto al juego para crear nuestros loops partiendo desde cualquier fuente de sonido.



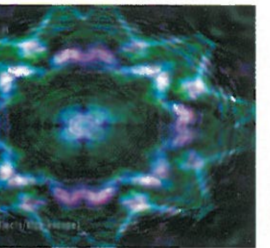


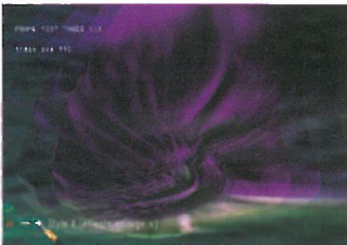
Las cuatro pantallas de abajo muestran el aspecto de las escenas de vídeo que podremos generar junto a nuestras composiciones musicales. Podremos hacerlo manual o automáticamente.





Algunos de los skins que nos ha preparado Jester son tan vistosos y divertidos como el que tenéis a la izquierda.











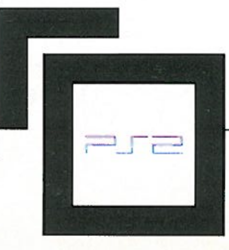


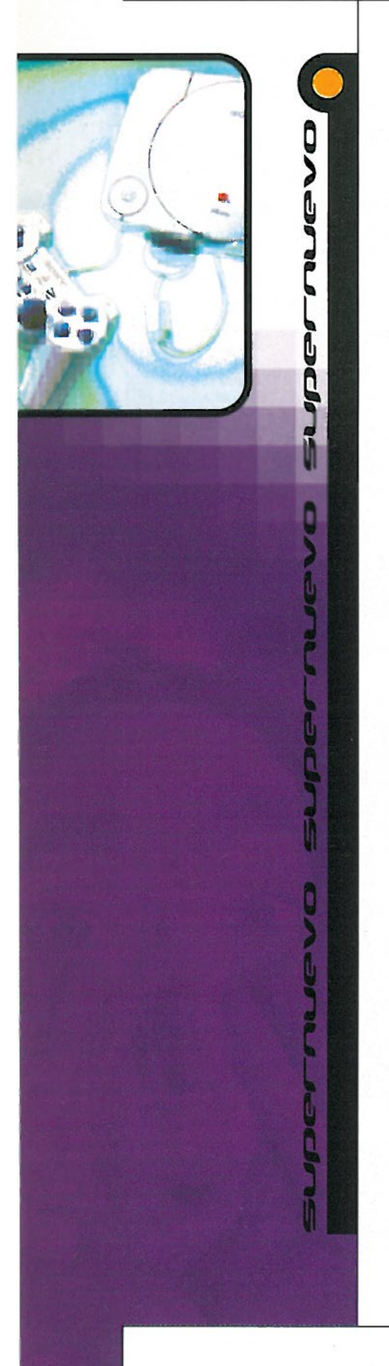
Género > Creación Musical

MTV Music Generator 2

Formato > DVD-Rom | Compañía > CodeMasters | Programador > Jester Interactive | País > Reino Unido

El primer Music revolucionó el concepto que teníamos de consola, demostrando que el gran potencial del que hacía gala **PSone** para los juegos también podía ser empleado para crear. Con esta premisa nace ***MTV Music Generator 2***, aunque en esta ocasión es **PlayStation 2** la elegida por **Tim Wright** y su hueste de programadores y músicos. Además de la lógica mejora visual, que esta vez viene acompañada de un aparente sistema de *skins* al más puro estilo *Winamp*, esta tercera entrega de ***Music*** para **PS2** hará un uso intensivo del *hardware* de **PS2**, permitiéndonos usar los 48 canales de sonido de que consta la consola e incluso crear vídeos musicales acorde con nuestros temas musicales con efectos tridimensionales, sólo apreciables a través del visionado con gafas de lentes bicolor. Los elementos que más llaman la atención al utilizar ***MTV Music Generator 2*** son su extrema sencillez de manejo y la facilidad con la que seremos capaces de crear el ritmo más aparente en cuestión minutos. Entre los 9000 diferentes *samples* disponibles (11, 22 y 44khz), podremos encontrar *loops* de estilo Garage, Hip Hop, Indie, R&B, Rock, Pop, Garage, etc. Al igual que en *Music 2000*, en ***MTVMG2*** también tendremos la posibilidad de jugar en el modo Jam, aunque en esta ocasión con 8 jugadores simultáneos. Junto al juego se venderá un *Sampler* USB, el cual nos permitirá conectar a nuestra **PS2** cualquier fuente de audio y convertir dicho sonido en un *loop* para usarlo en nuestras canciones. **DOC**







La reaparición de Raiden en el mundo del beat'em-up comenzó con este Fatal Fury Wild Ambition. Años después le veríamos en Capcom vs SNK.













Género > Beat'em-up

Fatal Fury Wild Ambition

Formato > CD-Rom   Compañía > Virgin Interactive   Programador > SNK   País > Japón

Fatal Fury Wild Ambition trae hasta **PlayStation** la magia con la que **SNK** ha envuelto siempre a su vieja **NeoGeo**. En esta ocasión, el origen de este ***Fatal Fury*** no es **NeoGeo**, sino su mediocre sucesora, **Hyper NeoGeo 64**. Por tanto, la mayor diferencia entre este ***Fatal Fury*** y los clásicos de **NeoGeo** es su motor gráfico, que en esta ocasión ha sido convertido a las 3D, al igual que **Arika** hizo con *Street Fighter Ex*. Aunque el *engine* 3D de ***Fatal Fury Wild Ambition*** no es ninguna maravilla (algo lógico, teniendo en cuenta que el juego apareció en **Japón** hace casi tres años), su jugabilidad es lo que lo hace realmente atractivo. Lo único qu se salva del apartado gráfico es la suavidad con la que se mueve todo (con un *frame rate* cercano a los 50 *fps*) porque ni el detalle gráfico ni la animación de los personajes (sin ningún tipo de *motion capture*) despertará el más mínimo interes entre los aficionados a los *beat'em-up*. ***Fatal Fury Wild Ambition*** mezcla los combos y chain y el sistema de juego de *Real Bout* con la posibilidad de desplazarnos lateralmente para esquivar todo tipo de golpes; todo esto, aderezado con los vistosos juegos de cámara que permite el motor gráfico poligonal, convierten a *Fatal Fury Wild Ambition* en un título que los aficionados a los juegos de lucha sabrán apreciar, pero que los jugadores más exigentes y amantes de otros géneros dejarán de lado, debido sobre todo, a su precario apartado gráfico. **DOC**











Este es el envejecido aspecto de Haomaru en esta nueva entrega de Samurai Shodown. Con el paso de los años, Haohmaru no ha olvidado ni uno de sus golpes.











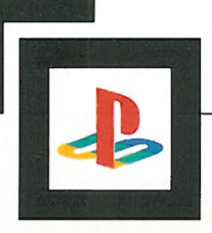
Género > Beat'em-up

Samurai Shodown Warriors Rage

Formato > CD-Rom Compañía > Virgin Interactive Programador > SNK País > Japón

El último capítulo de la saga **Samurai Shodown** ha llegado hasta **PlayStation/PSone** con un aspecto muy diferente al que nos tenía acostumbrados. En esta ocasión, Haohmaru y los demás samurais han pasado de las 2D a las 3D, aunque *Warriors Rage* no es la conversión de ninguno de los dos *Samurai Shodown* aparecidos en versión recreativa para **Hyper NeoGeo 64**; ojalá lo fuera. Tanto la jugabilidad que hizo gala en las *coin-op* de *SS* en 3D como su calidad gráfica, se ha visto mermada en este título para **PlayStation**. Si algunos de los motivos por los cuales algunos aficionados más *hardcore* a los *beat'em-up* dejaban de lado la saga *Samurai Shodown* era por el pequeño número de combos diferentes que se podían realizar y por los famosos golpes que restaban media vida, en esta nueva entrega tridimensional ambos elementos predominan en su jugabilidad, haciendo que el título sea solamente apto para fans incondicionales de la saga y de las películas de samurais. Su motor gráfico resulta similar en algunos aspectos al de ***Fatal Fury Wild Ambition***, aunque sus animaciones son aún más mecánicas e irreales si cabe y hace gala de un detalle gráfico realmente pobre. Parece ser que la gente de **Virgin Europa** está convencida de que los polígonos son un requisito indispensable en un *beat'em-up* de **SNK** para que triunfe en el mercado occidental; ¿Tendremos acaso que esperar a que conviertan un *King Of Fighters* a las 3D para que podamos disfrutarlo aquí? **DOC**





supernuevo supernuevo supernuevo



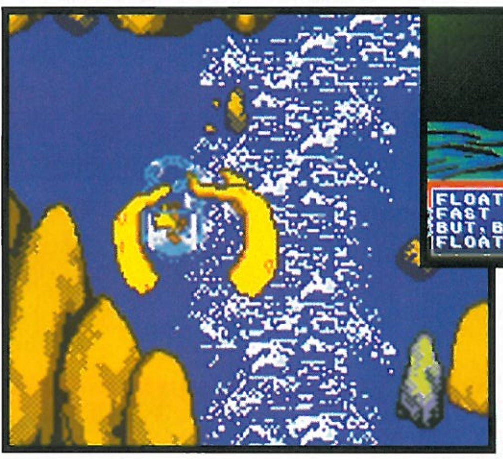


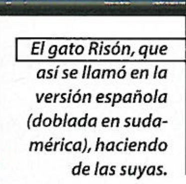




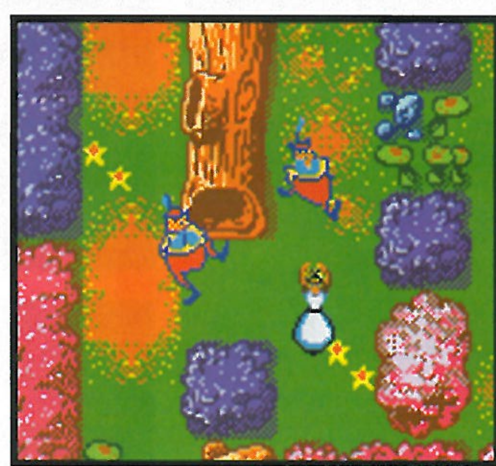




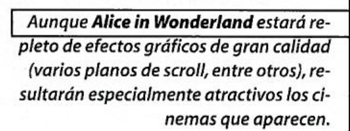




El gato Risón, que así se llamó en la versión española (doblada en sudamérica), haciendo de las suyas.

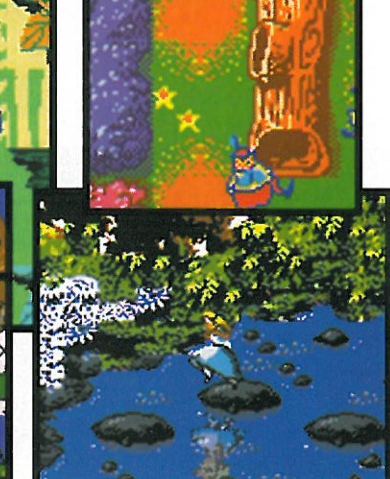






*Aunque **Alice in Wonderland** estará repleto de efectos gráficos de gran calidad (varios planos de scroll, entre otros), resultarán especialmente atractivos los cinemas que aparecen.*







Género > Aventura

Alice in Wonderland

Formato > Cartucho   Compañía > Nintendo   Programador > Disney Interactive   País > EE.UU.

Si intentan hacerlo mejor, seguro que no les sale. Alicia en el país de las maravillas es, pese a lo que muchos puedan decir, una de las grandes obras maestras que la factoría **Disney** ha creado jamás. Perteneciente a la época dorada de la productora, ***Alice in Wonderland*** (título original que por ahora adoptará el juego) era una maravillosa adaptación del clásico de 1865 de **Lewis Carroll**. Desmadrada en ocasiones, chirriante en otras y toda ella con un ritmo trepidante, algo que los programadores de **Disney Interactive** han sabido plasmar con exquisita maestría. No hablamos ya de la excelente calidad técnica que muestra el juego, sino también de las delirantes situaciones que se producirán durante la aventura, donde el jugador acabará teniendo las sensaciones que la propia película transmitía: «es un caos, pero me gusta». Por su naturaleza, ***Alice in Wonderland*** será una aventura llena de atractivo para los más pequeños. Su cuidado diseño y desarrollo, así como algunas funciones añadidas para los usuarios de **Game Boy Printer**, posibilitarán que ***Alice in Wonderland*** se convierta en una nueva referencia para los más jóvenes. La clave estará de entender (y aceptar) que las situaciones que se suceden durante el juego son obra de una mente algo retorcida. A quién se le puede ocurrir, si no, celebrar el «día del no cumpleaños». Con todo, ***Alice in Wonderland*** seguirá siendo una película inolvidable que ahora, además, podremos disfrutar en **Game Boy Color**. Todo un lujo. **J. C. MAYERICK**

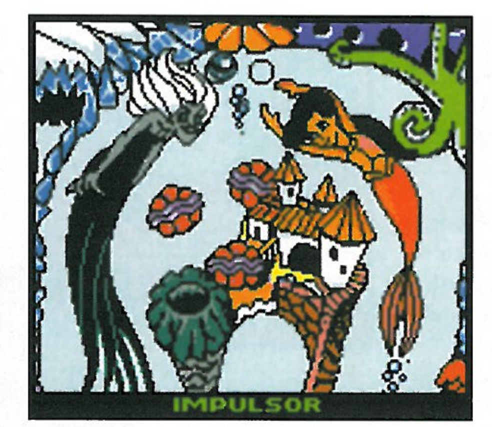
Game Boy Color



Tableros

Pinball Frenzy contará con dos tableros diferentes, protagonizados por Ariel y Melody respectivamente.



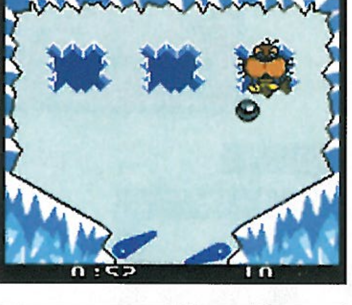




Desde los tableros se puede acceder a una serie de minijuegos (en total 16) a los que, una vez descubiertos, se podrá acceder más tarde desde el menú principal del juego.

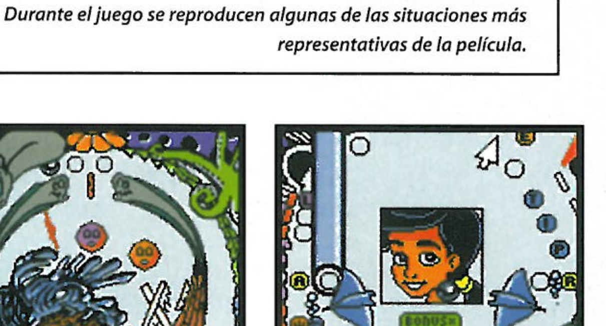
El acierto de Disney Interactive es haber sabido desmarcarse de desarrollos complicados en favor de la máxima diversión











Durante el juego se reproducen algunas de las situaciones más representativas de la película.









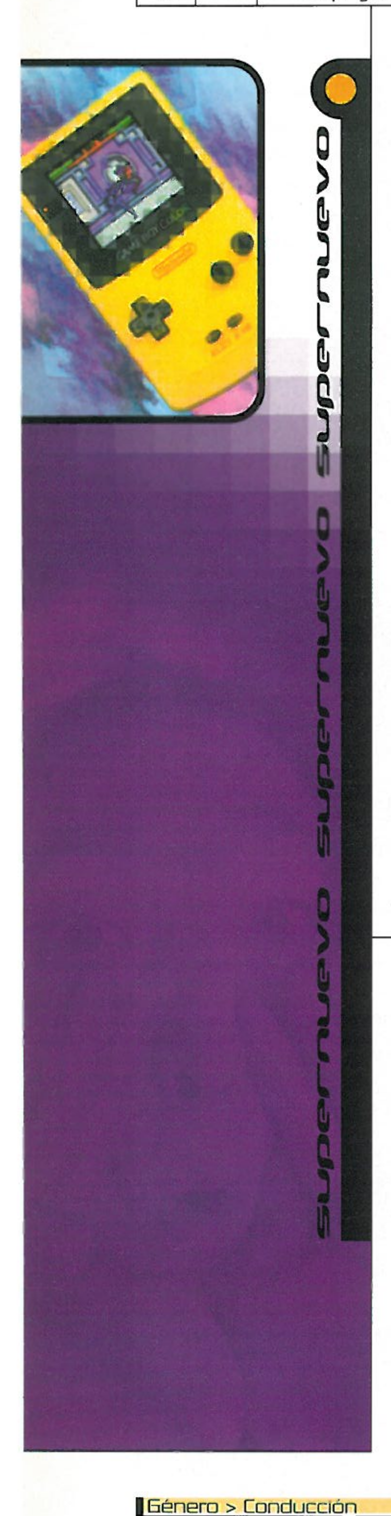
Género > Pinball

Pinball Frenzy

Formato > Pinball Compañía > Nintendo Programador > Disney Interactive País > EE.UU.

Tras *Pokèmon* Pinball, Nintendo se embarca de nuevo en el mismo género, aunque esta vez delegando en su socia **Disney Interactive** y arropándose con una de las licencias que más tirón tienen en estos días: La Sirenita II. Con el sobrenombre de ***Pinball Frenzy*, Nintendo** nos invita a participar en un cuidado Pinball, desarrollado con exquisito cuidado y que, en ocasiones, nos recordará a la ya mentada producción de Game Freaks, *Pokémon Pinball*, así como a otro clásico del género como *Kirby's Pinball Land.* La diferencia en esta ocasión radica en la sencillez del desarrollo, que no de los tableros, y que en este caso se aleja de complicaciones del tipo «hay que conseguir varias decenas de personajes diferentes». Al fin y al cabo, el juego está pensado para los más pequeños de la casa, que se limitan a buscar la diversión en las cosas más sencillas. Todo esto cobra una mayor importancia (y un mayor atractivo, por supuesto) cuando se une la posibilidad de ver a los personajes más conocidos de **Disney**, lo que redundará en la valía de un juego que, por lo visto en un primer momento, cuenta con muchas posibilidades de lograr un éxito envidiable. Es obvio que los más maduritos buscaremos juegos mucho más elaborados, pero en esto, como en todo, hay que saber reconocer la orientación de ciertos productos. Vamos, que ***Pinball Frenzy*** será todo un acierto. **J.C.MAYERICK**





Hello Kitty's

Game Boy Color



Género > Puzzle
Megas > 8
Compañía > NewKidco
Programador > Torus Games
País > Japón

Tras la versión para **PSone**, regresa de **Japón** la gata más cursi y entrañable con una nueva versión de ***Hello Kitty's Cube Frenzy*** para **GBC**. El objetivo es el mismo: construir escaleras con los bloques para que Kitty pueda coger los iconos repartidos por la pantalla y a lo largo de 11 mundos. Los bloques siguen la mecánica de cualquier *puzzle:* se unen por formas y colores para desaparecer. Bajan a una velocidad lenta porque, como decía, el objetivo no es formar líneas. Su dificultad crece con la aparición de unos simpáticos personajes (Baztz-Maru, Pandaba, Hanamaru...) que te incordiarán en todo momento para que no puedas coger los iconos necesarios. En definitiva, el resultado final es un buen juego para que puedas ejercitar tu ingenio. La resolución es óptima y no tendrás que forzar la vista demasiado a no ser que no pares de jugar. Además del modo *Freestyle* y *Story* tienes un libro de Kitty por si eres un seguidor de esta gata. **ORION**



*Un poco cursi sí que es, pero eso de que sólo les gusta a las chicas... **The Elf** es un superfan de **Hello Kitty**.*



Antz Racing

Game Boy Color





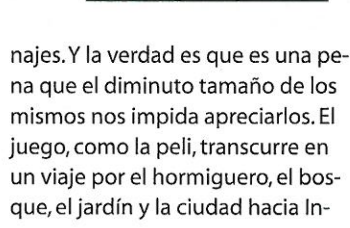
Género > Conducción
Megas > 8
Compañía > Electronic Arts
Programador > RFX Interactive
País > U.K.

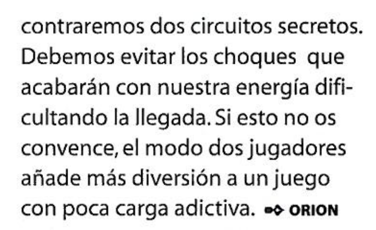
El próximo mes de marzo, **Electronic Arts** lanzará para **GBC**, ***Antz Racing***, un juego de carreras bastante simple que sin duda intenta aprovechar el tirón de sus personajes. Y la verdad es que es una pena que el diminuto tamaño de los mismos nos impida apreciarlos. El juego, como la peli, transcurre en un viaje por el hormiguero, el bosque, el jardín y la ciudad hacia Insectopía. Para ello deberemos elegir uno de los seis personajes del juego (Z, Bala, Weaver, Cutter, Mandíbula y Azteca) y conseguir llegar el primero en cada uno de los ocho circuitos, además de recolectar partes de un mapa. Si lo conseguimos encontraremos dos circuitos secretos. Debemos evitar los choques que acabarán con nuestra energía dificultando la llegada. Si esto no os convence, el modo dos jugadores añade más diversión a un juego con poca carga adictiva. **ORION**





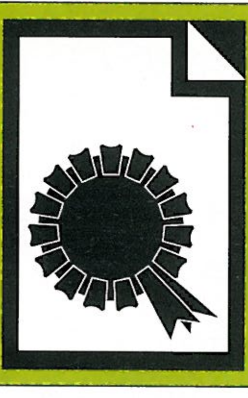








Tan sólo en el podium podremos orservar de cuerpo entero a estos divertidos personajes.



TOP 10 SUPER JUEGOS

PLAYSTATION 2

01> Tekken TT
Beat'em up 3D ■ Namco

02> Ridge Racer V
Conducción ■ Namco

03> SSX
Deportivo ■ Electronic Arts

04> NBA Live 2001
Deportivo ■ Electronic Arts

05> FIFA 2001
Deportivo ■ Electronic Arts

06> Ready 2 Rumble: R2
Deportivo ■ Electronic Arts

07> Rayman Revolution
Plataformas 3D ■ Ubi Soft

08> Knockout Kings 2001
Deportivo ■ Electronic Arts

09> Dead or Alive 2
Beat'em up 3D ■ Tecmo

10> Gun-griffon B.
Shoot' em up ■ Virgin

PLAYSTATION

01> Driver 2
Conducción ■ Reflections

02> Vagrant Story
Avent. RPG ■ Squaresoft

03> Gran Turismo 2
Conducción ■ SCE

04> Final Fantasy VIII
RPG ■ Squaresoft

05> Legend of Dragoon
RPG ■ SCE

06> Dino Crisis 2
Survival ■ Capcom

07> Spiderman
Plataformas ■ Activisión

08> 007: El Mundo Nunca es...
Aventura ■ Electronic Arts

09> Point Blank 3
Disparo ■ Namco

10> Moto Racer WT
Deportivo ■ SCE

DREAMCAST

01> Shenmue
Aventura ■ Sega

02> Resident Evil: CV
Aventura ■ Capcom

03> Phantasy Star Online
Action RPG ■ Sega

04> MSR
Conducción ■ Sega

05> Jet Set Radio
Arcade ■ Sega

06> Quake III Arena
Shoot'em up 3D ■ Sega

07> Resident Evil 3
Survival Horror ■ Capcom

08> Sega Extreme Sport
Deportivo ■ Sega

09> Sega GT
Conducción ■ Sega

10> Ready 2 Rumble : R2
Deportivo ■ Midway

NINTENDO 64

01> Perfect Dark
Shoot'em up 3D ■ Rare

02> Legend of Zelda: MM
Action RPG ■ Nintendo

03> Donkey Kong 64
Plataformas 3D ■ Rare

04> Mario Tennis 64
Deportivo ■ Nintendo

05> Donald Cuac Attack
Plataformas ■ Nintendo

GAME BOY COLOR

01> Donkey Kong Country
Plataformas ■ Nintendo

02> Wario Land 3
Plataformas ■ Nintendo

03> Perfect Dark
Aventura ■ Rare

04> Metal Gear Solid
Aventura ■ Konami

05> Rayman
Plataformas ■ Ubi Soft.

JAPON

01> The Bouncer
Aventura ■ PS2

02> Daytona 2001
Conducción ■ DC

03> Onimusha
Survival ■ PS2

04> Hokuto No Ken
Beat'em up 3D ■ PSone

05> Sin & Punishment
Disparo ■ N64

a fondo DREAMCAST

PHANTASY STAR ONLINE

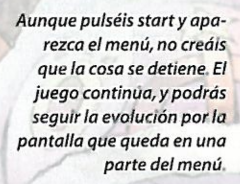
Inaugura un nuevo mundo. Explora lugares hasta ahora vírgenes para los mortales. Entra en la dimensión de la comunicación global, **de los mundos persistentes.** Abre tu mente a **Phantasy Star Online.**



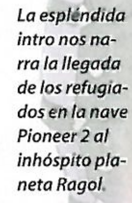




Aunque pulséis start y aparezca el menú, no creáis que la cosa se detiene. El juego continúa, y podrás seguir la evolución por la pantalla que queda en una parte del menú.







La espléndida intro nos narra la llegada de los refugiados en la nave Pioneer 2 al inhóspito planeta Ragol.







- Género > Action RPG
- Formato > GD-ROM
- Compañía > SEGA
- Programador > Sonic Team
- Jugadores > 1-4
- Personajes> 9
- Mundos> 4
- Texto / Doblaje > Castellano/-
- Visual Memory > Sí





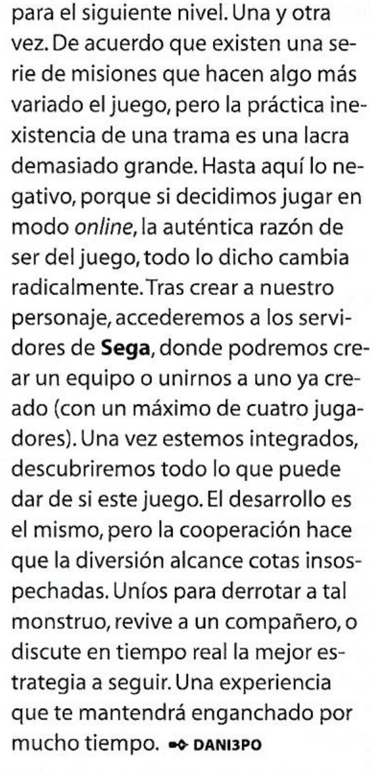


Y es que este título, dejando aparte sus virtudes y defectos como juego, supone una auténtica revolución en cuanto a posibilidades de juego se refiere. Pero vamos por partes. Para empezar, el **Sonic Team**, con el maestro **Yuji Naka** a la cabeza, ha creado un Action RPG, muy al estilo del *Zelda*, en cuanto a sistema de batallas se refiere, aunque sin toda la profundidad de la que hace gala el juego de **Nintendo**. Lo primero que haremos será crear nuestro personajes. Contamos con tres razas (Human, Newman y Android) y tres clases diferentes (Force, Ranger y Hunter) para combinar. Una vez decidido el fondo, crearemos la forma del individuo, desde imponentes robots a exhuberantes jovenzuelas. Una vez creado, se nos plantea la gran pregunta: ¿Modo *Offline* o modo *Online*?. Llegamos al quid de la cuestión. Y es que ***PSO***, como juego al margen de la red, se descubre como un tanto simple. Comienza en la nave Pioneer, aprovisiónate, baja al planeta Ragol donde se desarrolla la acción, acaba con todos los monstruos del nivel, vuelve al Pioneer para apertrecharte de nuevo









para el siguiente nivel. Una y otra vez. De acuerdo que existen una serie de misiones que hacen algo más variado el juego, pero la práctica inexistencia de una trama es una lacra demasiado grande. Hasta aquí lo negativo, porque si decidimos jugar en modo *online*, la auténtica razón de ser del juego, todo lo dicho cambia radicalmente. Tras crear a nuestro personaje, accederemos a los servidores de **Sega**, donde podremos crear un equipo o unirnos a uno ya creado (con un máximo de cuatro jugadores). Una vez estemos integrados, descubriremos todo lo que puede dar de si este juego. El desarrollo es el mismo, pero la cooperación hace que la diversión alcance cotas insospechadas. Uníos para derrotar a tal monstruo, revive a un compañero, o discute en tiempo real la mejor estrategia a seguir. Una experiencia que te mantendrá enganchado por mucho tiempo. **DANI3PO**







Lo que veis a la izquierda es el virtual lobby, lugar desde el cual podrás comunicarte con los demás jugadores que se encuentren en el mismo y unirte a un equipo, o crear el tuyo.



GRAFICOS
9,3
Un sólido entorno 3D recrea los 4 mundos del juego. Los personajes destacan tanto por su modelado como por su fluida animación. Todo se mueve a las mil maravillas, incluso cuando se juntan multitud de enemigos en pantalla.

MUSICA/FX
9,1
Las melodías, aunque escasas por su número, están perfectamente compuestas, y no molestan en ningún momento, aunque los protagonistas de este apartado son los magistrales efectos que inundan los canales de sonido.

JUGABILIDAD
9,5
El control, aunque al principio parezca un poco lento, es perfecto para las numerosas batallas. La dificultad está perfectamente ajustada y todo el apartado de juego en red está implementado de un modo magistral.

DURACION
9,4
Aunque te canses pronto del modo unijugador, cuando conozcas todas las posibilidades del modo online no podrás dejar de jugar. Si tu aliada es la tarifa plana, encontrarás en este juego la excusa perfecta para rentabilizarla.



GLOBAL 9'4







KNOCKOUT KINGS 2001



El **boxeo** clásico llega hasta PS2 incluyendo a los mejores boxeadores de la historia. Globalmente consigue la más fiel **representación** de este deporte en una consola.

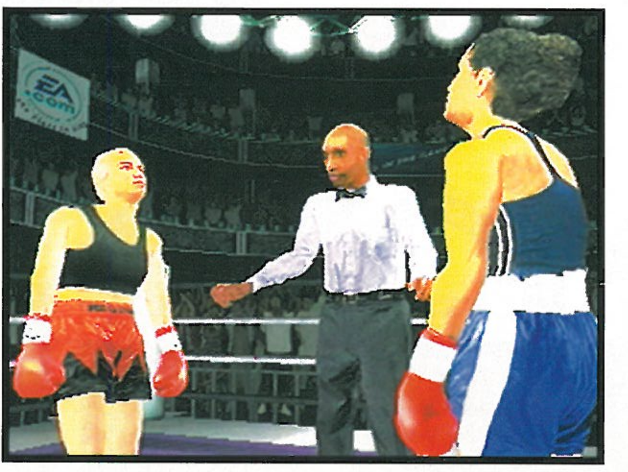
- Género > Deportivo
- Formato > CD Rom
- Compañía > Electronic Arts
- Programador > EA Sports
- Jugadores > 1-2
- Boxeadores > 40
- Competiciones > 3
- Texto / Doblaje > Inglés-Inglés
- Memory Card > 57 kb

Tras el fútbol, el boxeo se convierte en el segundo deporte en contar con dos programas para la nueva consola de **Sony**. A diferencia de lo que pudiera parecer, no hay una competencia directa entre ambos, ya que mientras *Ready 2 Rumble* tiene un aire desenfadado, ***Knockout Kings 2001*** es un claro ejemplo de un simulador de corte clásico. Como ha sido tradicional en las dos anteriores entregas (aparecidas para **PSX**, **GBC** y **N64**), la seña de identidad se produce con la aparición de boxeadores reales. En esta ocasión se reduce el número de púgiles con respecto a la versión de **PSX/PSone**, pasando de 55 a 40. Esta reducción no afecta a las grandes figuras ya que los más emblemáticos (como **Ali**, **Holyfield**, **Chaves** o **De la Hoya**) siguen estando

Además de una gran variedad de cámaras, las repeticiones permiten obtener todo tipo de perspectivas.



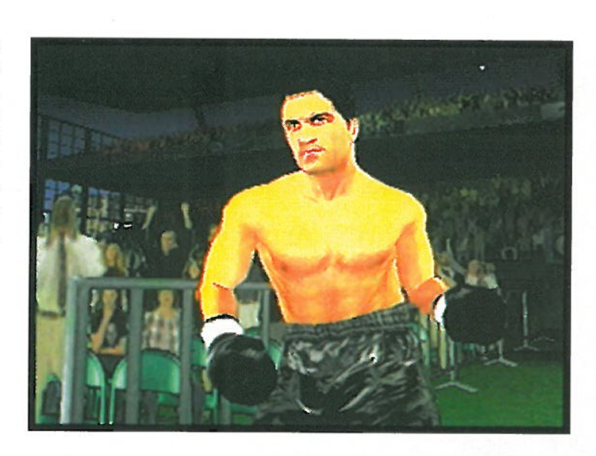




La personalización de los boxeadores se logra mediante cuatro estilos de pelea y múltiples golpes especiales.

Aunque el peso del juego lo tienen los boxeadores, las boxeadoras tienen su cuota de pantalla mediante 4 representantes.





Uno de los aspectos que ayudan a crear ambiente es la presentación de los combates. En las mismas, cada boxeador tiene su música y gestos particulares.







Dentro de las opciones se incluye una completa base de datos que recoge información sobre la carrera profesional de los púgiles.

Modos de Juego

El modo Carrera permite crear a un boxeador y mejorar sus características mediante entrenamiento. El modo slugfest se acerca al concepto arcade con un boxeo sin reglas en el que valen cabezazos y codazos. Un tercer modo recoge una serie de enfrentamientos imaginarios.









Entre los aspectos que colaboran en la reproducción del ambiente que rodean al boxeo, se encuentran los asitentes, los árbitros y el presentador.

presentes. Las boxeadoras, que debutaron en la versión de este programa para **PSX/Psone**, también tienen su pequeña cuota aunque sufren una reducción del 50 por ciento (de 8 a 4). Donde no hay punto de comparación es en el apartado gráfico, en el que destaca la reproducción de todo el ambiente que rodea el mundo del boxeo. En este sentido se incluyen diez escenarios, entre los que aparecen recintos míticos como el Coliseum de **Roma** o el *Madison Square Garden*, así como la presencia de árbitros reales y de los ayudantes en los rincones. La personalización de los boxeadores se pone de manifiesto tanto en la presentación de los combates, como en el estilo de pelea. Así, puede optarse entre cuatro estilos diferentes que van desde un boxeo clásico (*boxer*) hasta el continuo movimiento de **Muhammad Ali** (*freestyle*). Además, hay una enorme variedad de golpes entre los que se encuentran algunos personalizados. **CHIP & CE**



GRAFICOS 9,3

Además de la perfección con la que se recogen las características físicas de los púgiles, el programa refleja todo el ambiente de las veladas de boxeo.

MUSICA/FX 8,7

Dentro del apartado musical destacan las melodías personalizadas que acompañan a cada uno de los boxeadores en su salida al cuadrilátero. Los comentarios y presentaciones se encuentran en inglés.



JUGABILIDAD 8,9

La variedad de golpes hace que la técnica se imponga a la fuerza en este juego. La reducción de boxeadores con respecto a la versión de **PSX/PSone** no afecta a los más carismáticos.

DURACION 9,3

La enorme variedad de opciones y la personalización de los boxeadores hace que sea complicado agotar todas las posibilidades de este programa.

GLOBAL 9'1



a fondo
PLAYSTATION 2

GUNGRIFFON BLAZE

En Game Arts no sólo saben **fabricar** excelentes RPG como Lunar. También son capaces de crear los más **divertidos** shoot´em-ups, como queda **patente** en Silpheed y esta tercera entrega de Gungriffon.



- Género > Shoot´em-up 3D
- Formato > CD-ROM
- Compañía > Swing! Ent.
- Programador > Game Arts
- Jugadores > 1
- Vidas > 1
- Misiones > 6
- Texto / Doblaje > Inglés/Inglés
- Memory Card > Sí (137 kb)

No es habitual ver distribuido en **Europa** un juego de *mechas*, pero que encima éste, destile la calidad de ***Gungriffon***, roza casi el milagro. La tercera entrega de una saga que visitó en dos ocasiones la difunta **Saturn**, ***G. Blaze*** llega al mercado con un par de meses de adelanto respecto a *Silpheed: The Lost Planet* (la otra bomba *shoot´em-up* de **Game Arts**), para hacer las delicias de los amantes de los robots japoneses, esos brutos mecánicos de toneladas de peso bautizados como *mechas*. La historia de la animación japonesa ha dado mechas míticos como *Mazinger Z* o los *Valkyries* de *Macross*, y son incontables las *coin-ops* y videojuegos protagonizados por estas colosales criaturas mecánicas (desde los *Virtual-On* de **Sega** a la familia *Mechwarrior*). En ***Gungriffon Blaze*** pilotarás una de estas máquinas, el *AWGS*, una clase de *mecha* cuyas descomunales dimensiones no le impiden desplegar una inusitada agilidad en combate. A la hora de enfrentarte a los tanques, helicópteros y piezas de artillería que pueblan cada una





GRÁFICOS 8,6
El juego jamás baja de los 50fps, el zoom es una pasada y el colorido y detalle de los escenarios es excelente, sin olvidar el alto grado de realismo de los tanques y helicópteros. Es una pena que los mechas sean tan toscos.

MÚSICA/FX 8,3
La deliciosa pieza de piano que envuelve la pantalla de presentación contrasta con la machacona musiquilla que acompaña la acción del juego. Las voces, aunque en inglés, son abundantes y de una calidad intachable.

JUGABILIDAD 9,0
Jamás has visto y probado un juego de mechas tan jugable como éste. El perfecto sistema de control hará que domines todos los movimientos del AWGS en cuestión de segundos. Y el desarrollo no puede ser más divertido.

DURACIÓN 7,3
Unos gráficos de tanta calidad, un sistema de control tan fácil de asimilar, una mecánica trepidante... y **Game Arts** acaba pinchando en la duración del juego. Seis fases son muy pocas para un shoot´em-up de este tipo.

GLOBAL 8'6







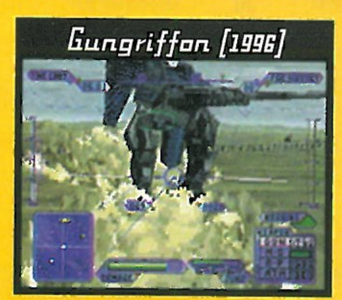
Una de las misiones de **Gungriffon Blaze** tiene como escenario Cabo Cañaveral, con un único objetivo principal: abatir el transbordador espacial momentos antes de que despegue. Una oportuna lluvia de misiles convertirá el costoso vehículo en chatarra...





¿y las entregas Saturn?

Gungriffon [1996]



Gungriffon The Eurasian Conflict irrumpió en el mercado japonés en marzo del 96 y tenía como principal novedad la posibilidad de ver mejoradas las secuencias de vídeo si contabas con la tarjeta de Video CD.

Gungriffon II [1998]



En abril del 98, **Game Arts** comercializó **Gungriffon II**, en el que se mejoró la inteligencia artificial de los enemigos, se añadió nuevos tipos de mechas y la posibilidad de jugar contra usuario vía cable Link.

de las seis misiones que ofrece ***Gungriffon Blaze***. Acabarás sorprendiéndote ante la agilidad y facilidad de manejo que ofrece el AWGS, en comparación con los *mechas* protagonistas de otros juegos, auténticos mamotretos. El sistema de control, que utiliza los dos joysticks analógicos del *Dual Shock*, a la usanza de los *shoot´em-ups* 3D para PC (como *Quake* o *Unreal*), es realmente fácil de asimilar y en un par de minutos ya estarás en condiciones para adentrarte en un infierno de explosiones, metralla y demolición, que tiene como escenario diversas partes del planeta, desde Cabo Cañaveral al desierto del norte de África. Salvo el pequeño inconveniente de no permitir otra vista que la interior y el tosco diseño de los *mechas*, los gráficos de ***G. Blaze*** son realmente llamativos, jamás bajan de los 50fps e incorpora un sorprendente efecto *zoom* que será de gran ayuda a la hora de abatir enemigos situados a larga distancia. Como en *Ace Combat*, un *briefing* te indicará, antes de cada misión, cuales serán tus objetivos principales y secundarios, y a partir de ese momento todo dependerá de tus reflejos y habilidad con el armamento. Es injustificable que **Game Arts** no haya incorporado un número mayor de misiones. Seis saben a poco, viendo la calidad de este juego. **NEMESIS**



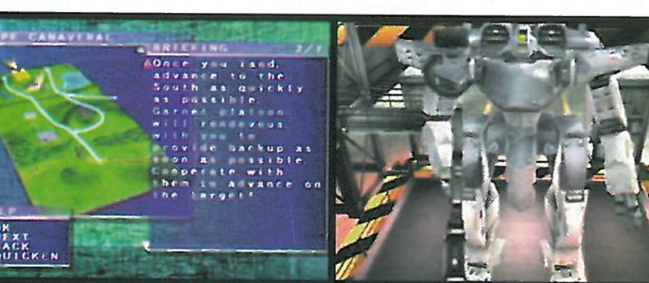




De acuerdo, los mechas de ***G. Blaze*** no son ninguna maravilla de diseño si los comparamos a los valkyries de Macross o el Metal Gear Rex creado por ***Yoji Shinkawa*** para MGS, pero corren que se las pelan por la pantalla mientras te llenan la chapa de plomo.

A pesar de su gran tamaño, los mechas protagonistas de **Gungriffon** te dejarán helado con la velocidad de movimientos.





MOTO GP

- Género > Arcade de simulación
- Formato > CD-Rom
- Compañía > Namco
- Programador > Namco
- Jugadores > 1-2
- Circuitos > 5
- Extras > 54 retos
- Texto / Doblaje > Castellano/-
- Memory Card > 46 Kb

Namco ha creado el mejor juego de motoclismo de la historia. Te ofrecerá gracias a la licencia oficial de la F.I.M. todos los pilotos, equipos y circuitos del gran premio de motociclismo de 500 c.c.

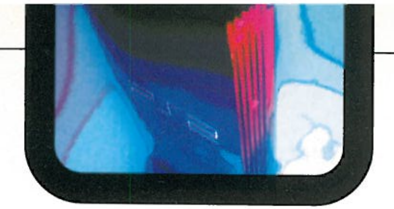


El primer juego para **PS2** de motociclismo, y ya es el mejor. **Namco** ha trabajado duro para ofrecernos una maravilla sobre el mundo de las dos ruedas, género que ha estado marginado salvo excepciones, *Moto Racer World Tour* (**PSX**). Con la licencia oficial de la Federación Internacional de Motociclismo como base, sumado a cinco circuitos del campeonato Suzuka, Paul Ricard, Jerez, Donington y Motegi más los 12 equipos del GP como Repsol Honda, tendremos multitud de opciones para jugar en la máxima categoría, la de 500 c.c. Al comenzar elegiremos nombre, nacionalidad y casco para dar paso a los modos de juego: Arcade (la re-

Elegirás de entre 7 cámaras que te ofrece el juego, 2 para cuando estés en el circuito sobre tu moto. Las vistas serán desde el casco, desde la moto, dos laterales, distante, trasera y la cámara cercana de la moto con su piloto.



Se ha puesto mucho énfasis en los detalles que asaltarán cada carrera en la que juegues. Los chispazos de los estribos, el sonido de la turbulencia del viento al impactar contra tu casco o las picadas al ir cuesta abajo.



Namco ha cuidado mucho la dinámica del piloto con su moto. La publicidad, todas las partes de una moto, el equipamiento del piloto, etc.



creativa), Temporada (por puntos), Contrarreloj, Desafío (54 retos) y Contra (dos jugadores). Partiremos según el nivel de dificultad, tres a elegir, de la totalidad o parcialidad de los equipos existentes. El modo Desafío nos ofrece los 54 extras que conseguirás según avances en el juego, por ejemplo, adelanta 15 motos en la primera vuelta o da tres vueltas a un circuito por debajo de un crono sin salirte. Serás recompensado; los pilotos, muchas fotos variadas, circuitos reverse y personajes de la talla de *Klonoa*, *Gun Koma* o *K1*. Podrás modificar los parámetros de aceleración, frenada, velocidad punta y manejo de la moto. Durante el juego te verás desbordado por muchos detalles, gráficos y FX, que incrementan el realismo y la jugabilidad. Cada vez que termines una carrera ***Moto GP*** te ofrecerá un *replay* sorprendente donde una lluvia de cámaras, algunas visibles durante la carrera, crearán una verdadera retransmisión de TV. ➡ **JASÓN**



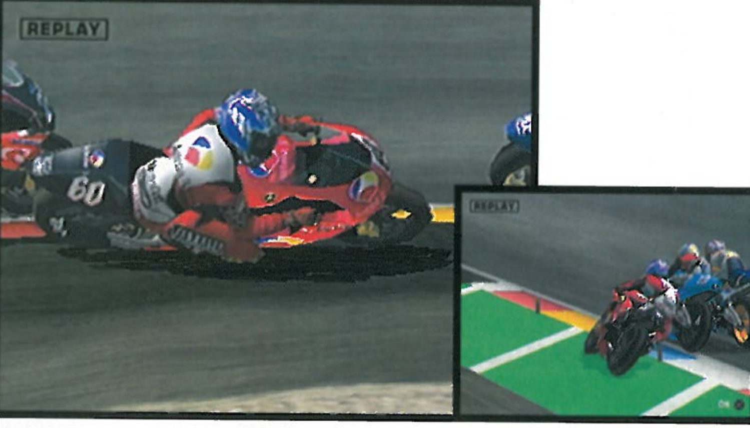




Extras

Los 54 retos que te ofrece **Moto GP** en el modo Desafío rompen la montonía de los otros modos. Podrás conseguir los pilotos reales del campeonato, muchas fotos de los circuitos, pilotos, etc., los circuitos reverse y personajes secretos como estos que ves.





Los replays te dejarán boquiabierto. Una gran cantidad de cámaras te ofrecerán una repetición increíble, rozando la realidad, similar a lo que has visto en TV.

GRÁFICOS 9,6
El comportamiento sobre el circuito del piloto a horcajadas con su moto es impecable. Han replicado los circuitos con todo detalle (telemetría). El replay te sorprenderá en cada recorrido como si fuera una retransmisión de TV.

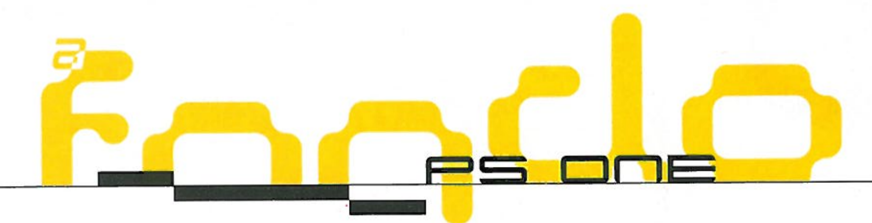
MÚSICA/FX 9,2
Los efectos de sonido son otra bomba del juego. Oirás la válvula de escape al decelerar, los estribos rozando con el asfalto, el viento sobre tu casco. Por el contrario la banda sonora sobra y baja la nota, mejor quitarla.

JUGABILIDAD 9,3
Es muy alta porque en poco tiempo, si te lo curras, controlarás la trazada y la frenada pudiendo disfrutar de las carreras. Y si quieres más realismo activa la opción de simulación que complicará tu forma de conducir.

DURACIÓN 9,2
Jugarás durante mucho tiempo para acabar con el 100% del juego, o sea, los 54 retos del modo Desafío. Más o menos los dos tercios de **Moto GP** no te darán problema pero el resto requerirá más práctica y concentración.

GLOBAL 9'4





THE LEGEND OF


Descubre **el héroe** que llevas dentro con **The Legend of Dragoon**, el último RPG de Sony que viene a demostrar que **el rol en PlayStation** no es sólamente **Final Fantasy**.


Género > RPG
Formato > CD-ROM
Compañía > SONY
Programador > S.C.E.I.
Jugadores > 1
Vidas > 1
Fases > 4 Capítulos
Texto / Doblaje > Sí / Sí
Memory Card > Sí (1 bloque)

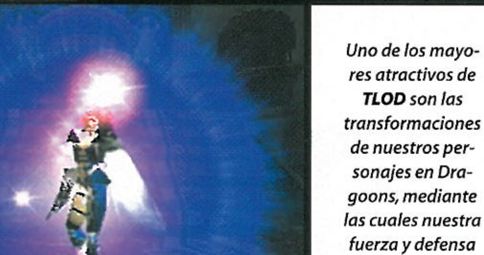
*En **TLOD** asistiremos a una de las mejores traducciones al castellano hechas para un juego de **PSone**, algo fundamental teniendo en cuenta la importancia del argumento en este tipo de juegos.*

Aunque reconozco que los juegos de rol no son mi fuerte, la verdad es que ***The Legend of Dragoon*** ha conseguido tenerme enganchado al *pad* como pocos juegos lo habían hecho anteriormente. Y es que lejos de ser un *RPG* de serie media, el juego de **Sony** cuenta con alicientes más que de sobra para colocarse entre los más grandes de su género. Una mágica historia que nos traslada a un mundo donde conviven humanos, dragones, gigantes y otros fantásticos seres como los alados y los *dragoons* (medio humano-mediodragón). Con unos escenarios tan bellos como llenos de colorido, y ambientado por una banda sonora, de verdad, excepcional, ***The Legend of Dragoon*** mantiene un acabado técnico impecable en el que sólo se echa de menos un mayor número de secuencias de vídeo pregrabadas. Los combates por turnos, tan habituales como en la mayoría del resto de títulos de este género, incorporan un sistema de lucha mediante el cual, pulsando el botón X en un momento determinado del ataque, podremos conseguir encadenar golpes o, si fallamos, dar paso a un contrataque por parte del rival que acabará dando con nuestros huesos en el suelo.



DRAGOON





Únete a Dart y sus compañeros en esta gran aventura. El futuro del Universo está en tu **PSone**.

Un título que, de haber sido lanzado antes en **España**, se habría convertido ya en el mejor de los de su género. Sin embargo, a pesar de ser uno de los mejores juegos de rol para **PlayStation**, un retraso de dos años respecto a su lanzamiento en **Japón** y un enorme parecido con *FF VIII*, hacen que ***The Legend of Dragoon*** esté predestinado a ser la sombra de *Final Fantasy IX*. Muchos «desaprensivos» amantes de los *RPGs* lo acabarán, injustamente, pasando por alto, una lástima teniendo en cuenta el alto nivel de calidad del juego. En definitiva, un juego imprescindible para los buenos amantes del rol, y sin duda la mejor elección para aquellos que busquen una alternativa distinta a la interminable y excepcional saga de los magos de **SquareSoft**. **VAT 69**

*Uno de los mayores atractivos de **TLOD** son las transformaciones de nuestros personajes en Dragoons, mediante las cuales nuestra fuerza y defensa se duplicarán.*





Cuando ejecutemos una magia, deberemos potenciarla apretando el botón X repetidamente lo más rápido que podamos. Es ahora cuando nos daremos cuenta de lo útil que resulta un pad con turbo.



9,4

Sin duda, el mejor apartado del juego. Los escenarios de **TLOD** son, hasta la fecha, de los mejores que se puedan ver en **PSone**, aunque los personajes, con un diseño demasiado poligonal, desentonan un poco con el entorno.



9,4

La banda sonora de **The Legend of Dragoon** es una auténtica delicia (mención especial al tema del final del juego). Las voces, aunque son pocas, están bien dobladas, y los efectos de sonido os introducirán más en la acción.



9,2

El sistema de lucha en los combates por turnos hace que en los enfrentamientos no nos limitemos a pulsar un botón y mirar, haciéndolos muchos más entretenidos.

DURACIÓN

9,5

Más largo que un día aguantando a **The Scope**. Y nunca mejor dicho, porque acabarse los cuatro CDs que componen **TLOD** lleva más de cuarenta horas. Una aventura larga y difícil que os dará juego para mucho tiempo.

GLOBAL





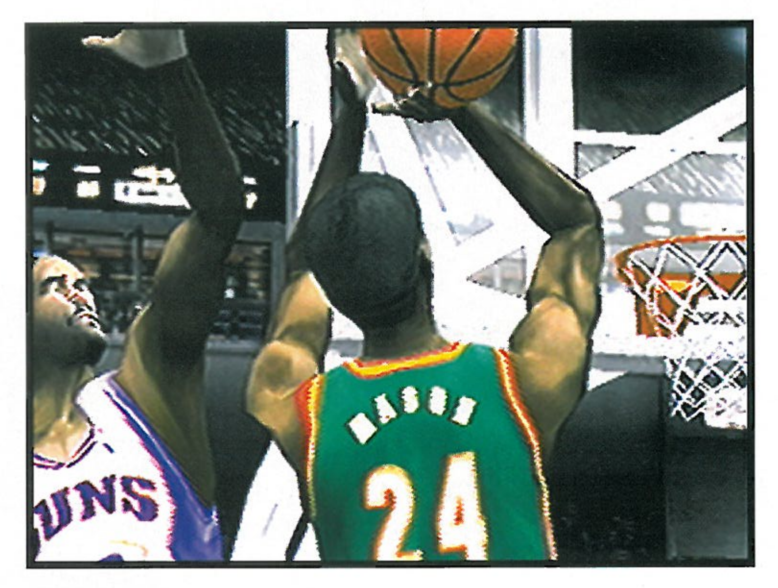


NBA LIVE 2001

La **saga** más veterana dentro del baloncesto logra **conjugar** la espectacularidad **gráfica** con el gancho de la NBA. No hay ninguna duda de que se abre una nueva era para este **deporte.**

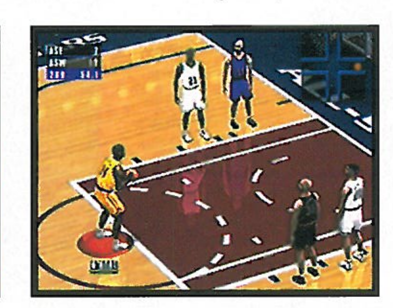
- Género > Deportivo
- Formato > CD Rom
- Compañía > Electronic Arts
- Programador > EA Sports
- Jugadores > 1-8
- Vidas > 1
- Fases > 3 Competiciones
- Texto / Doblaje > castellano/cast.
- Memory Card > 473 kb

Cualquier aficionado al baloncesto, identifica el nombre de **Electronic Arts** al de la saga *NBA Live*. Desde hace una década, el citado programa se encarga de transmitirnos fielmente toda la emoción del baloncesto. Tras pasar por los 16 y 32 *bits*, el salto a los 128 *bits* abre un increíble abanico de posibilidades a los que la compañía norteamericana no ha dudado en dar una rápida respuesta. La experiencia acumulada en la saga ha permitido que la rapidez no se convirtiera en precipitación, logrando un magnífico simulador. El sistema de control es muy similar al empleado en la versión homónima de **PSX/PSone**, incluyendo la configuración del mando. Sin embargo, la gran capacidad técnica de la consola hace que los movimientos de los jugadores sean todavía más fluidos, lo que repercute favorablemente en el resultado global sobre la cancha.

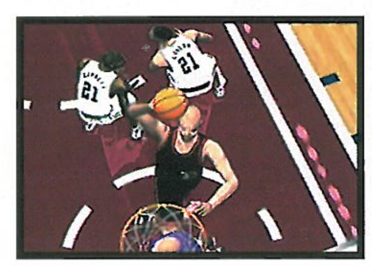




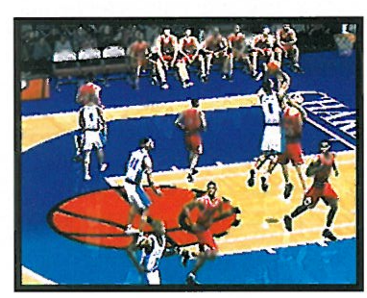
El programa ofrece 5 selecciones, una por década, en las que se recogen los mejores jugadores de la historia de la ***NBA.***

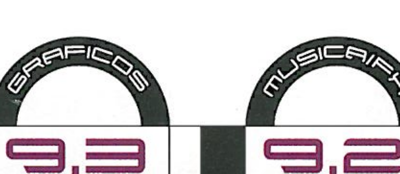












GRÁFICOS 9,3
El efecto más claro en las novedades gráficas se produce en la reproducción de los jugadores. Sin embargo, también afecta a una mayor fluidez de todo el juego.

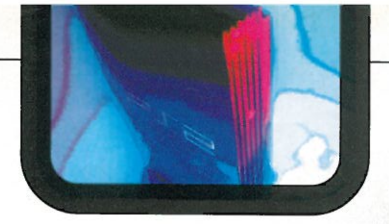
MÚSICA/FX 9,2
El hip-hop y el funk como ritmos predominantes en el apartado musical. En los comentarios **Andrés Montes** vuelve a poner su toque personal, aunque está algo más comedido.

JUGABILIDAD 9,2
Como ocurrió en otros simuladores deportivos de **EA** (como **FIFA**) la versión de **PS2** cuenta con un sistema de control muy parecido al de **PSone**. Esta circunstancia será especialmente apreciada por los usuarios de otras entregas.

DURACIÓN 9,4
Las diferentes competiciones y la enorme cantidad de partidos de una temporada de la **NBA**, hacen que el juego pueda durar eternamente. Los más expertos pueden disfrutar con las jugadas predefinidas.



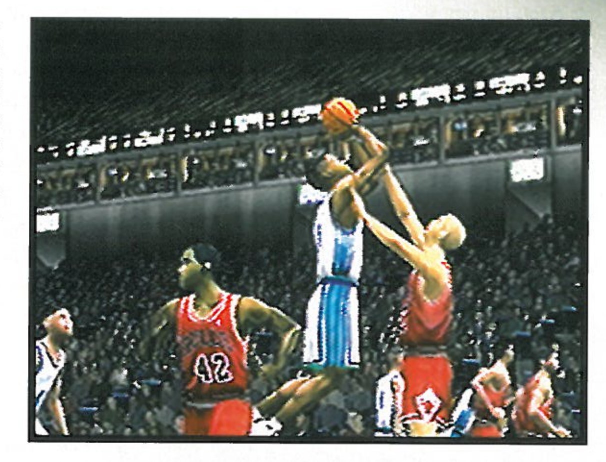
GLOBAL 9'2







La diferencia de tiempo con el lanzamiento de la versión para ***PSX/PSone*** *ha permitido una mayor actualización de plantillas. Por ejemplo, jugadores como* ***Patrick Ewing*** *ya aparecen en sus nuevos equipos.*



El programa permite variar una gran cantidad de parámetros del juego. Entre los mismos se incluyen tanto reglas como las características físicas de los jugadores.

El detalle gráfico permite una perfecta recreación tanto de las estrellas actuales de la **NBA** como de los jugadores más destacados desde la década de los 50. Así, desde **Wilt Chamberlain** hasta **Shaquille O'-Neal**, pasando por **Jordan**, **Bird** o **Julius Erving** están presentes en un programa en el que hay muy pocas ausencias significativas (quizá la más importante sea la de **Kareem Abdul–Jabbar**). La calidad gráfica hace que este programa pueda competir con *NBA 2K* para **Dreamcast**, el hasta ahora número uno indiscutible. Donde supera con creces al citado juego es en el apartado sonoro, ya que la versión española vuelve a contar con los originales comentarios que aporta **Andrés Montes**. En cuanto a las opciones, el programa no desmerece a lo que es habitual en la saga. Aunque se han sacrificado el concurso de triples y los retos del modo NBA Live, sigue contando con la temporada regular, el *play off* y un modo Uno contra uno. **CHIP & CE**



Uno contra Uno

Entre los modos recogidos de la versión para **PSX/PSone** destaca el modo Uno contra uno. Sin embargo, se eliminan el habitual concurso de triples y el recientemente incluido modo NBA Live en el que se proponían una serie de retos.





FEAR EFFECT 2

El **peculiar** estilo que contemplamos en **Fear Effect** queda patente en esta nueva versión. Nada menos que **cuatro CDs** plagados de secuencias **escabrosas**, violentas y, sobre todo, **muy sensuales**.

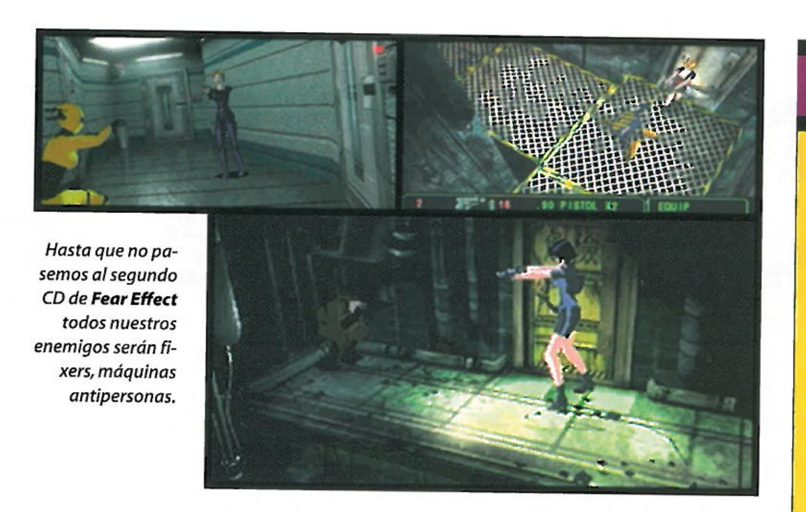
Género > Aventura
Formato > CD Rom
Compañía > Eidos
Programador > Kronos
Jugadores > 1
Vidas > 1
Escenarios > 8
Texto / Doblaje > Inglés/inglés
Memory Card > Sí

La única similitud existente entre los dos episodios de *Fear Effect* es que poseen un apartado gráfico de lo más exquisito y un argumento cargado de erotismo y violencia. Si el guión de la primera parte no estaba recomendado para menores de 18 años, esta vez algunos seres de la redacción de **Super Juegos** tienen prohibido acercarse a los 4 CDs de ***Fear Effect 2*** por su alto contenido carnal. Hanna, en esta ocasión, no sólo utilizará sus armas de mujer para desafiar a cualquier enemigo, sino que será capaz de seducir a su nueva compañera de reparto Rain con el fin de quitar de enmedio todo aquello que entorpezca su paso. La misión, aunque no es tan enrevesada como la primera edición, sigue siendo un enigma repleto de *puzzles* que nos sacarán de quicio y nos darán más de un dolor de cabeza. En los dos primeros CDs, Rain y Hanna tendrán que trabajar en equipo hasta encontrar a Duke y Glas (mercenarios de la primera parte) para hacer frente al último y sanguinario ene-



*La utilización de la técnica FX3D ha permitido que **Kronos** cree unas animaciones mucho más realistas y detalladas. Los fondos parecen pequeñas obras de arte en las que todo cobra vida.*





*Hasta que no pasemos al segundo CD de **Fear Effect** todos nuestros enemigos serán fixers, máquinas antipersonas.*

migo Mist. La aventura en sí cuenta con un guión que seduce y un apartado gráfico que induce al realismo. Absolutamente todo cobra vida, el *engine* gráfico ha sido mejorado y los tiempos de carga apenas se perciben. **Kronos** continúa abusando de las secuencias generadas por ordenador (esta vez contemplaremos más de 120 minutos). Los combates con los *final bosses* están formados por simples secuencias de vídeo y, aunque esta técnica resta jugabilidad, no podemos negar que sea una delicia visual. ***Fear Effect 2*** engancha no sólo por su argumento subido de tono, sino por su mecánica de juego y sobre todo por su peculiar concepción gráfica, absolutamente peculiar. **ANNA**

Ellas son así de buenas





Fear Effect 2: Retro Helix contiene escenas bastante subiditas de tono. Aquellos que disfrutasteis de la primera parte, sabréis que Hanna es una dama sin prejuicios y capaz de utilizar sus encantos de mujer para salirse con la suya. En esta nueva misión nuestra amiga mostrará, con más descaro, su tendecia a la promiscuidad. Rain es algo más modosita, pero cuando está en peligro se convierte en mujer fatal. Sin duda la complicidad entre ellas hace que el desarrollo de la aventura sea más atractiva.



Enemigos de película





A lo largo de la aventura nos enfrentaremos a más de sesenta tipos de enemigos diferentes, entre los que se encuentran fixers (androides de última generación), zombies, monstruos y seres humanos sin compasión. Esta variedad de adversarios hace que su desarrollo sea bastante entretenido y dinámico, pero cuando llegues a los enemigos finales te llevarás una decepción. Nuestro cometido ante un *final boss* es disparar contra él un par de veces y observar las expléndidas secuencias de vídeo que se reproducen cíclicamente y que muestran cómo nuestro contrario va perdiendo la vida.



La técnica para apuntar y disparar con el arma es tan cómoda que apenas supone esfuerzo acabar con los enemigos.







GRÁFICOS 9,2

Gracias a la técnica utilizada FX3D, la animación de los personajes se ha mejorado bastante. La puesta en escena sigue la línea de su antecesor: apariencia de más puro cómic con secuencias generadas por ordenador.

MÚSICA/FX 9,0

La única pega que tiene este apartado es que el juego no está doblado al castellano. Por lo demás, la banda sonora y los efectos de sonido cumplen su cometido dentro de una buena y solemne aventura de acción.

JUGABILIDAD 9,2

La acción reúne los exigencias de una buena aventura: acción, violencia y erotismo. Los numerosos puzzles que irán apareciendo a lo largo de los ocho escenarios nos harán poner en funcionamiento nuestro cerebelo.

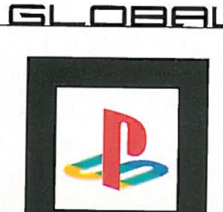
DURACIÓN 9,0

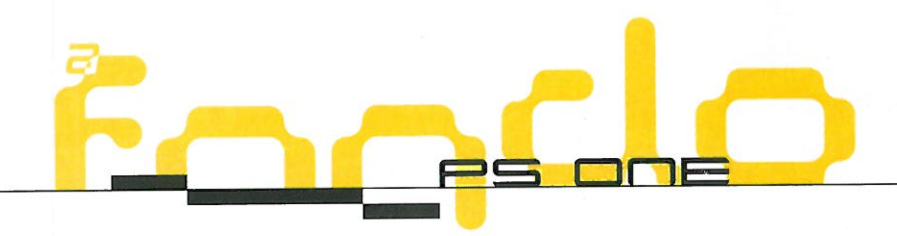
Aunque **Fear Effect 2** está condensado en 4 CDs, la aventura no es muy larga (apenas 12 o 14 horas efectivas de juego), debido a que los 120 minutos de secuencias generadas por ordenador restan tiempo de juego.

GLOBAL



9'2





CHICKEN RUN: EVASION EN LA G

Los magos del Stop Motion, Nick Park y Peter Lord, firmaron uno de los mejores films de animación de los últimos años, el cual no ha tardado en ser adaptado al videojuego, en este caso en forma de aventura para PSX.

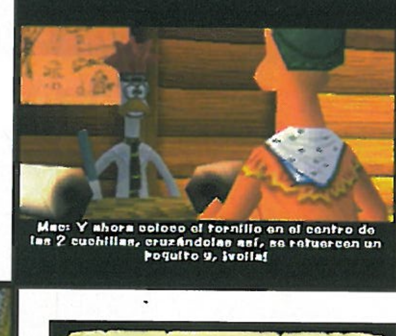
Género > Plataforma/aventuras
Formato > CD Rom
Compañía > Eidos
Programador > Blitz Games
Jugadores > 1
Vidas > 1
Fases > 3 actos
Texto / Doblaje > Castell/Castell.
Memory Card > Sí

Tras ganar tres veces el Oscar con los cortos protagonizados por Wallace y Gromit, los genios del estudio **Aardman** decidieron pasarse al mundo del largo, apadrinados nada menos que por el mago **Spielberg** y sus socios de **Dreamworks**. El resultado fue ***Chicken Run: Evasión en la granja***, un impagable homenaje a La Gran Evasión, en la que **Steve McQueen** y sus camaradas presos eran sustituidos por gallinas y los humanos, dueños de la granja, tomaban el papel de guardianes. La película, seguro que todos la habéis visto ya, es sencillamente deliciosa y arrasó en las taquillas de todo el mundo, por lo que era lógico que acabara dando pie a un videojuego. Lo sorprendente es que **Blitz Games**, sus desarrolladores, en lugar de optar por el clásico plataformas 3D al uso, han creado una aventura al estilo del *The Great Escape* de **Spectrum**, con evidentes influencias del **Metal Ge-**

Como en Metal Gear Solid, deberás procurar escapar del campo de visión y audición de los guardias, en este caso, los perros.



RANJA







Para poder hacer realidad los planes de fuga, a cual más delirante, estarás obligado a rastrear hasta el último palmo de la granja en busca de objetos.

ar Solid. Durante los tres actos en los que se segmenta ***Chicken Run***, el jugador deberá buscar por el gallinero (un verdadero campo de prisioneros con focos, alambradas...) todos los objetos necesarios para desarrollar diversos planes de fuga, procurando no ser descubierto por los dueños de la granja o sus perros. Los planes de fuga (en realidad, una serie de divertidos y sencillos minijuegos de habilidad) son lo mejor de **Chicken Run**, aunque sería injusto no resaltar la calidad gráfica del juego y su fantástica localización al castellano. No es *MGS*, pero por lo menos aporta un toque de originalidad respecto a otras adaptaciones de películas. **NEMESIS**







Los planes de fuga son en realidad una colección de divertidas pruebas de habilidad, a las que podrás volver siempre que te dé la gana, una vez superadas por primera vez...

Extras

Además de los objetos necesarios para hacer realidad los planes de fuga, a lo largo y ancho de la granja hay escondidas pequeñas claquetas de cine y fotografías, que una vez recogidas pasarán a engrosar una galería que podrás visitar dentro del gallinero Nº1. Allí te deleitarás con una galería exclusiva de fotos, secuencias de vídeo o practicar alguno de los minijuegos.







GRAFICOS 8,6

Los grafistas de **Blitz** han respetado al máximo la particular fisonomía de las criaturas de **Park y Lord**, con un entorno 3D bastante sólido y detallista. Lo único negativo: algunos ángulos de cámara estorban la visión de juego.

MUSICA/FX 8,4

En contrapartida a las voces del juego, que son una completa delicia y están impecablemente localizadas al castellano, la música es bastante floja y desperdicia por completo el gran score de la película original.



JUGABILIDAD 8,5

La mecánica «busca el objeto, esquiva a los guardias y llévalo a la caseta apropiada» acaba cansando de puro repetitiva. Por fortuna, los planes de fuga (pequeños minijuegos) te rescatarán de cualquier atisbo de aburrimiento.



DURACION 8,3

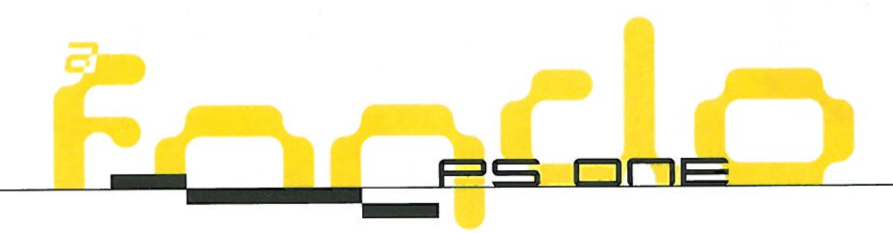
Chicken Run, como cualquier aventura, no ofrece demasiados alicientes tras llegar al final del juego, salvo la de probar fortuna una y otra vez con los minijuegos en busca de una puntuación mejor y algunos extras...



GLOBAL 8'5

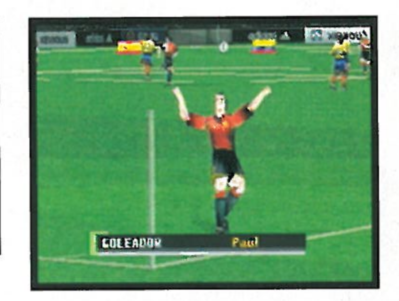




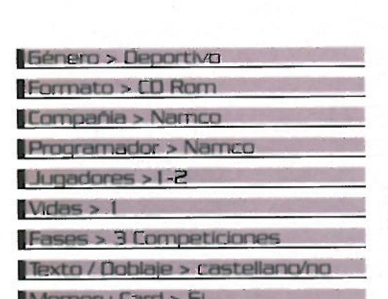


LIBERO GRANDE

La **segunda** parte de Libero Grande se aleja de la **recreativa** original. Sin embargo, mantiene como principal característica el **control** del movimiento de un sólo **jugador durante** todo el partido.





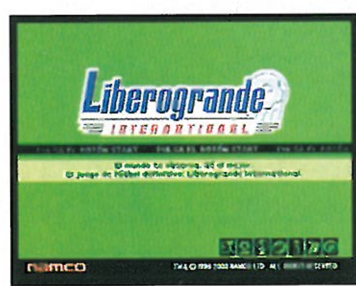


Género > Deportivo
Formato > CD Rom
Compañía > Namco
Programador > Namco
Jugadores > 1-2
Vidas > 1
Fases > 3 Competiciones
Texto / Doblaje > castellano/no
Memory Card > Sí

Hace algo más de un año, **Namco** sorprendió a propios y extraños con un programa denominado *Libero Grande*. El mismo, basado en una popular recreativa, rompía con los esquemas de los programas futbolísticos al incluir el control de un sólo jugador durante todo el partido. De esta forma se aparta de los restantes simuladores, en los que es posible cambiar el control del jugador activo en función de la situación. La segunda entrega de este programa mantiene la citada característica como aspecto fundamental ofreciendo algunas novedades. Por un lado se nota una mayor distancia con la recreativa en aspectos como la eliminación del modoArcade. Además, los futbolistas tienen un diseño más formal, dejando a un lado el peculiar aspecto de los futbolistas incluidos en la primera parte. En relación con estos jugadores, mientras en la primera parte sólo se podía elegir entre 20 personajes (cada uno con capacidad técnica muy diferente), ahora es posible tener el control de cualquiera de los integrantes de un equipo. Otra diferencia significativa es la inclusión de los nombres de todos los protagonistas, así como de un editor que también permite modificar su aspecto físico. Donde no hay modificaciones es en recoger, como únicos equipos disponibles, a las selecciones nacionales. De todas formas, las novedades más destacadas se ofrecen en el sistema de control de



Tanto en el ataque como en la defensa se controla sólo el movimiento de un jugador. Del resto de los futbolistas únicamente pueden determinarse los pases, disparos o robos de balón. Entre las novedades podemos destaca la posibilidad de controlar velocidad.

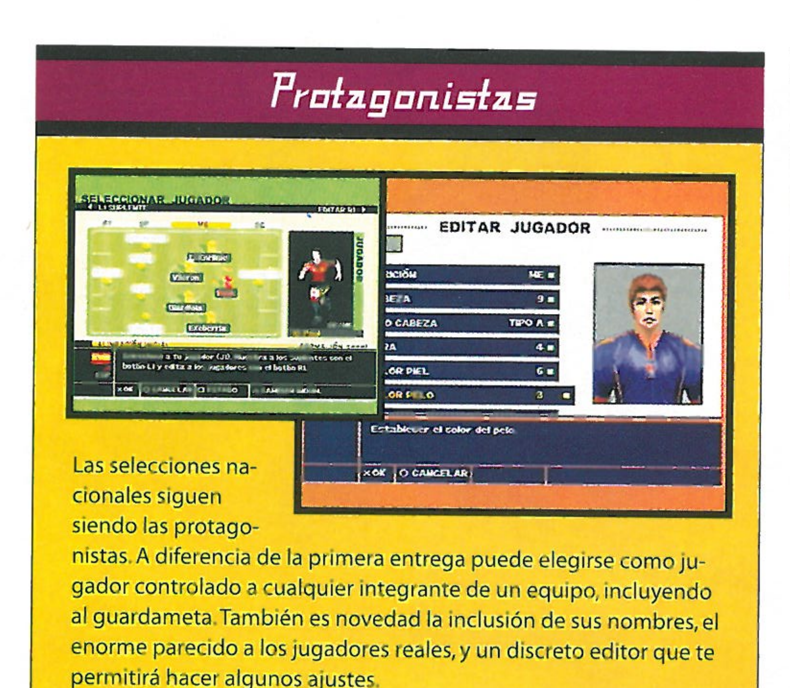






INTERNATIONAL

Protagonistas



Las selecciones nacionales siguen siendo las protagonistas. A diferencia de la primera entrega puede elegirse como jugador controlado a cualquier integrante de un equipo, incluyendo al guardameta. También es novedad la inclusión de sus nombres, el enorme parecido a los jugadores reales, y un discreto editor que te permitirá hacer algunos ajustes.





En este modo cada jugador controla un sólo jugador, pudiendo participar en el mismo equipo o como rivales. Para mantener una referencia de situación, se emplea el sistema de split screen.



los jugadores. Aunque el programa se basa en las mismas tres opciones de control (ofensiva con y sin balón y defensiva), se han recogido nuevos movimientos así como la posibilidad de aumentar la velocidad con la simple pulsación de un botón. Sin embargo, se mantienen los problemas en la brusquedad de movimientos, lo que supone el aspecto más flojo del programa. Por último mencionar que los menús han sido traducidos al castellano y que se ha eliminado el modo Challenge en el que incluían una serie de juegos en los que se ponía a prueba el control del balón y el remate. **CHIP & CE**







Este programa se aparta de la recreativa y nos ofrece un mayor número de opciones y un diseño de los jugadores mucho más tradicional.



GRÁFICOS 8,2

La brusquedad en los movimientos de los jugadores sigue sin ser solventada por **Namco**. Destaca la forma en la que se ha logrado solucionar la orientación derivada de las características intrínsecas del programa.

MÚSICA/FX 8,4

La verdad es que la música pasa completamente desapercibida. La no existencia de intro juega en su contra aunque hay que mencionar su aportación durante las repeticiones.

JUGABILIDAD 9,1

Los programadores han buscado dar al juego mayores opciones retocando el sistema de control e incluyendo aspectos como el control de la velocidad. La aparición del nombre de los jugadores y el editor juegan a favor.

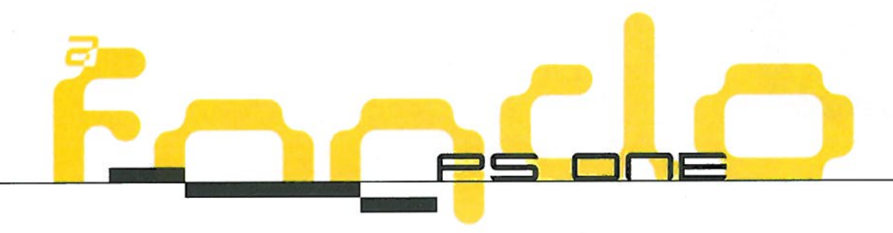
DURACIÓN 8,9

Aunque la primera impresión puede hacer que algún usuario se sienta totalmente desorientado, con la práctica el programa se presta a perfeccionar movimientos. Dentro de las competiciones la liga es la que supone un mayor reto.



GLOBAL 8'8





SUPERCROSS

El motocross y PlayStation hacen algo más que buenas migas. A los numerosos títulos ya existentes se suma ahora el programa de la compañía deportiva por excelencia, Electronic Arts.

- Género > Conducción
- Formato > CD Rom
- Compañía > Electronic Arts
- Programador > EA Sports
- Jugadores > 1-2
- Pilotos > 27
- Circuitos > 18
- Texto / Doblaje > Inglés / Inglés
- Memory Card > Sí

A este paso pocos deportes van a escapar de la órbita de la omnipresente **EA**. El *motocross* era una de las disciplinas que todavía no formaba parte del elenco de la citada compañía y, por su espectacularidad, su incorporación al mismo era cuestión de tiempo. Prueba de ello es el generoso número de títulos de esta especialidad que nutren cada poco tiempo las diferentes consolas. ***Supercross*** es la meritoria propuesta de **EA** y, como viene siendo habitual, ofrece las dos modalidades más comunes: carreras y estilo libre. Podremos viajar de costa a costa de los **EE.UU.** a través de circuitos ubicados en las ciudades con más tradición en este deporte. **San Diego**, **Phoenix**, **Chicago**, **Daytona Beach** y otros muchos se agrupan en series con recorridos tanto *indoor* como exteriores. Si el tiempo apremia siempre queda la opción de Carrera única. Los pilotos, todos norteamericanos, son reales pero con apenas notoriedad fuera de las fronteras de su país. El editor de pilotos es prescindible. Antes de lanzarnos a la dura competición los entrenamientos contra el crono servirán como banco de pruebas para ejercitarnos en el control. Durante las primeras partidas costará familiarizarse con el algo brusco manejo pero, a medida que aprendamos a utilizar el botón de giro comprobaremos cómo mejoran los resultados. Es de suma importancia derrapar correctamente en las curvas y tomar el



*Los circuitos que aparecen en el juego se localizan en los **Estados Unidos**. Parecen estar diseñados para que no haya ni un sólo segundo de descanso.*

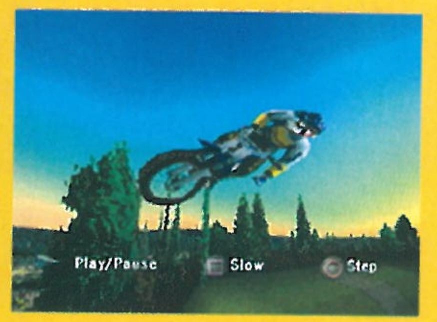


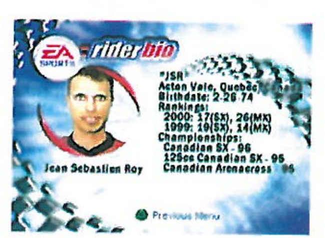


Modalidades



Las Carreras y el Estilo Libre aglutinan la esencia del motocross. Si tu especialidad es hacer el loco nada mejor que brincar realizando acrobacias de todo tipo. El estilo y la amplitud del salto serán tenidos en cuenta.

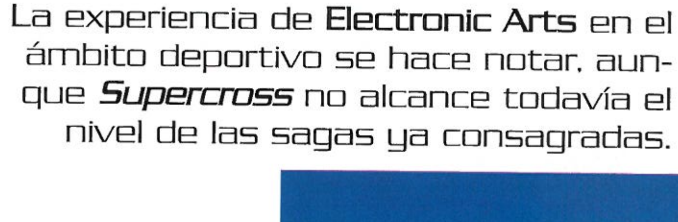






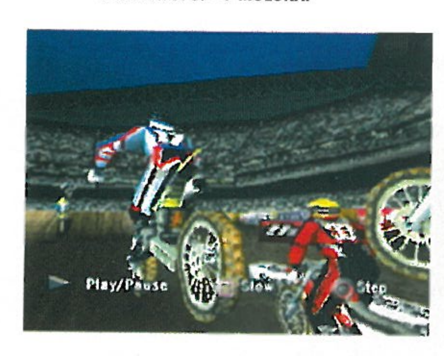


impulso suficiente en los saltos más pronunciados si no se quiere morder el polvo a las primeras de cambio. El estilo libre siempre es bien recibido; liberarse casi por completo de la ley de la gravedad, aunque sea en un videojuego, no es cosa de todos los días. De todas maneras existen series que, para contentar a todos, alternan circuitos «normales» con los recintos para los saltos de estilo libre. ➾ **MOLOKAI**



La experiencia de **Electronic Arts** en el ámbito deportivo se hace notar, aunque ***Supercross*** no alcance todavía el nivel de las sagas ya consagradas.









GRÁFICOS 8,4

Los entornos, muy cuidados, y unas bonitas motos se ven ligeramente ensombrecidos por la rigidez y envaramiento de los pilotos sobre las motos. Las cinco cámaras disponibles permiten seguir las carreras sin aburrirse.

MÚSICA/FX 8,9

La estupenda banda sonora ofrece potentes temas de bandas como **Confrontation Camp**, **Sucker** o **Kittie**. El rugido de todos los motores al unísono es parte del encanto de este tipo de competiciones, aunque puede llegar a aturdir.

JUGABILIDAD 8,7

Una vez acostumbrados a la técnica del derrapaje para realizar los giros más ceñidos podremos sacar verdadero partido a las carreras. Es un juego totalmente arcade, lejos de tener las características de un verdadero simulador.

DURACIÓN 8,3

Hay circuitos más que suficientes para competir durante muchas horas. El problema es que pueden resultar algo repetitivos. Para acceder a algunas de las pistas es necesario haber alcanzado buenos resultados previamente.

GLOBAL





8'5



RECORD OF LODO

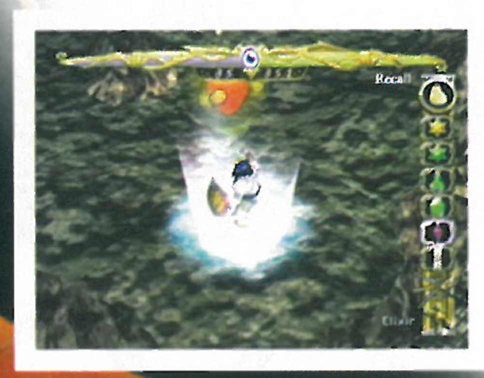
Después de una **intro** que promete una gran **aventura** épica, nos encontramos con nuestro héroe en... calzoncillos. **Mal** principio para este **juego** que **empeora** según avanzamos

- Género > Action RPG
- Formato > GD Rom
- Compañía > Virgin
- Programador > ESP
- Jugadores > 1
- Vidas > HP
- Fases > 7 Regiones
- Texto / Doblaje > inglés / inglés
- Visual Memory > 80 bloques

Después de varios intentos con resultados más o menos pobres, el mundo creado por **Ryo Mizuno** tenía por fin la posibilidad de ver la luz en un sistema verdaderamente potente como es nuestra **Dreamcast**, pero como casi siempre que se ceden los derechos para crear un juego licenciado, el resultado no llega a alcanzar las cotas deseadas y este juego que nos ocupa no es una excepción. Concebida como una campaña para un juego de rol por un estudiante japonés, la saga de La Guerra de Lodoss pronto derivó en una serie de novelas escritas por el autor y que fueron el embrión de una serie de TV con diseños de personajes a cargo de **Nobuteru Yuuki** que se convirtió rápidamente en un éxito a nivel mundial y que recientemente ha tenido una continuación. Partiendo del final de la primera serie comienza la aventura que nos ocupa, en la que representamos el papel de un antiguo avatar, resucitado por el mago Wart para salvar al mundo del mal que amenaza con destruirlo. Nuestra misión consistirá en localizar a los héroes de la serie original que se encuentran dispersos tras un naufragio, por toda la isla de Marno y que se irán uniendo a nuestra lucha a medida que los vayamos encontrando. En seguida nos daremos



A nuestro particular héroe, podremos equiparle con innumerables armas, brazaletes y demás quincallería.



Cada vez que nuestra vida corra peligro, podremos ejecutar la magia de huida y recuperarnos en el poblado goblin.





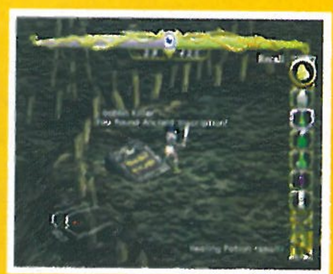
OSS WAR

En casa del herrero...

Las diversas armas y accesorios con las que equiparemos a nuestro personaje podrán ser mejoradas, transformadas e incluso duplicadas en la fragua de Anvar, que grabará en ellos las distintas runas que hallemos.









cuenta que no tenemos ninguna capacidad de elección ni de control sobre los demás personajes, siendo nuestro único cometido en el juego el exterminar a cientos y cientos de enemigos y seguir los designios de distintos personajes con los que nos encontraremos en la isla y que en ningún momento nos permitirán salirnos del guión preestablecido. La única variación será ir encontrando tumbas en las que conseguiremos diversas runas que modificarán los poderes de nuestras armas, dotándolas de efectos tan dispares como un rayo de fuego maléfico o la posibilidad de acabar con los goblins de un sólo espadazo. **PINCHO**







En ningún momento podremos tomar control sobre los personajes que nos acompañan y que son prácticamente inmortales.



GRAFICOS 7,0

Desde las intros en baja resolución a unos escenarios que varían muy poco de una fase a otra, **ESP** no ha sabido aprovechar el brillante motor gráfico de la **DC**. Sólo cabe destacar los cambios de equipo de nuestro personaje

MUSICA/FX 6,0

Teniendo como base la multitud de bandas sonoras que sobre la serie de TV se han editado no entendemos como el compositor de la música del juego ha desarrollado una partitura tan pobre.

JUGABILIDAD 7,0

Un desarrollo totalmente lineal y la imposibilidad de que nunca maten a tu personaje, hacen que la jugabilidad del juego se limite sólo a matar, matar y matar.

DURACION 8,0

Completar el **Record of Lodoss War nos** te llevará bastante tiempo, ya que los escenarios por los que habremos de avanzar son enormes y con múltiples niveles con lo que a veces nos costará saber donde estamos.



GLOBAL 7'2



a fondo PLAYSTATION 2

X SQUAD

A falta de un buen Shoot'em-up 3D para PS2 al que echar el guante, Electronic Arts nos prepara para lo que se nos avecina en los próximos meses (Quake 3 Revolution, Half-Life, Unreal Tournament, etc.)

Por extraño que pueda parecer, el primer título creado por **Electronic Arts** no fue uno deportivo, sino un *Shoot'em-up* en toda regla. **EA Square** son los artífices de esta mezcla entre *Syphon Filter* y *Doom* llamada ***X-Squad***. En el título de **EA Square** tomaremos el papel de Ash, el cual deberá comandar un pequeño grupo paramilitar compuesto por otros cuatro soldados. Estos soldados nos ayudarán en todo momento y obedecerán nuestras órdenes, ya que tendremos la posibilidad de mandarles avanzar, atacar, defender, investigar, etc. Cada uno de los cuatro controla un arma diferente mientras que Ash, dependiendo de los puntos conseguidos en cada misión, podrá comprar cualquier arma e incluso items como un radar para ver a los enemigos o un medikit. A lo largo de las 9 misiones de que consta el juego (todas ellas con su típico final *boss)*, podremos observar diversos efectos gráficos entre los que destaca el *Bump Mapping* y no sufriremos apenas ralentizaciones, algo muy normal últimamente. **DOC**

- Género > Shoot'em-up
- Formato > CD-Rom
- Compañía > Electronic Arts
- Programador > EA Square
- Jugadores > 1
- Vidas > 1
- Fases > 9
- Texto / Doblaje > Inglés / Inglés
- Memory Card > 280 KB

Abajo se puede ver el pequeño panel desplegable con las determinadas opciones disponibles en cada momento.











GRÁFICOS 8,2

Para ser un título que hizo aparición hace más de 6 meses en **Japón**, ni mucho menos llega a los límites inalcanzables de Metal Gear Solid 2, pero hace uso de vistosos efectos de iluminación y Bump Mapping.

MÚSICA/FX 8,7

La banda sonora, de lo más Jungle, le sienta como un guante a un título tan rápido y explosivo como **X Squad**. Es una lástima que no hayan doblado las voces al castellano, ya que juegan un papel importante.

JUGABILIDAD 8,1

Lástima que **EA Square** no haya incluido soporte para teclado y ratón en **X Squad**, es lo único que le falta en este apartado. Lo de recorrer medio mapa para abrir una puerta que tienes al lado acaba por desesperar.

DURACIÓN 8,5

Aunque el juego no es especialmente largo, cuesta bastante pasar determinadas zonas, y lo mejor de todo es que es ese esfuerzo por cruzar un determinado lugar el que nos mantendrá pegados al mando de **PlayStation 2**.

GLOBAL 8'3





SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS

Sí, deseo suscribirme a la revista Super Juegos

- ❑ **Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 5.760 ptas.**
- ❑ **Por un año (12 números) con el multiadaptador «System Selector» de regalo al precio de 7.200 ptas.**

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 12.500 ptas. Resto Paises: 17.500 ptas.

APELLIDOS: .... **NOMBRE:** ....
DIRECCION: ....
POBLACION: .... **C. P.:** ....
PROVINCIA: .... **TELEFONO:** ....

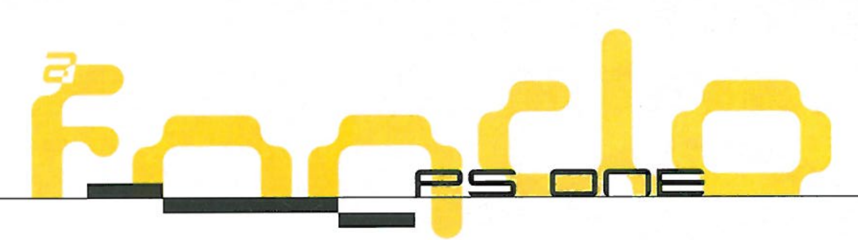
Forma de Pago

- ❑ **Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid.**
- ❑ **Giro Postal nº __________ , indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Super Juegos.**
- ❑ **Tarjeta de Crédito Nº _______ / _______ / _______ / _______**

Titular: ____________________ **Fecha caducidad** _____ / _____ **Firma titular** (imprescindible)

ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 97 80. E-mail: suscripciones@grupozeta.es
Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea.
A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.

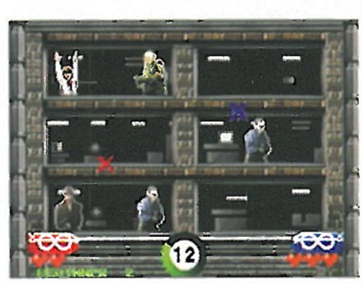


POINT BLANK 3

Si pensabas que PSone ya no iba a dar más títulos con los que desarrollar tu puntería manejando la **GunCon**, estabas muy equivocado. **Dan y Don** han vuelto, y esta vez vienen dispuestos a todo.

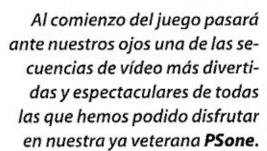


Género > Disparo
Formato > CD-ROM
Compañía > Namco
Programador > Namco
Jugadores > 1-8
Vidas > 4
Fases > 80
Texto / Doblaje > Castellano/-
Memory Card > Sí



Y sin duda que esta vuelta es por todo lo alto. Ochenta minijuegos diferentes dan cabida a la tercera entrega de la saga de **Namco** protagonizada por estos dos individuos. Las pruebas irán desde las típicas con dianas móviles y objetivos varios, hasta las más delirantes, que serán las que involucren a Dan y Don, pareja a la que tendremos que salvar, a golpe de pistola, de las situaciones más insospechadas. Aparte de las nuevas pruebas, las novedades con respecto a las anteriores entregas son escasas, aunque importantes. Para empezar, se ha eliminado el modo historia . En contrapartida, se ha incluido el modo Party. En él, un máximo de ocho jugadores, formando equipos o en solitario, se enfrentarán y se irán eliminando hasta que sólo quede uno. Divertido hasta decir basta, sobre todo si se cuenta con dos pistolas, aunque el control con el mando es igual de eficaz. En cuanto a los gr'aficos, todo sigue igual. Coloristas y en 2D, y con un sentido del humor muy «a lo **Namco**». Queda claro que esta compañia ha querido acabar su gran saga a lo grande, y lo han conseguido. DANI3PO





*Al comienzo del juego pasará ante nuestros ojos una de las secuencias de vídeo más divertidas y espectaculares de todas las que hemos podido disfrutar en nuestra ya veterana **PSone**.*













GRÁFICOS 8,8
Que nadie se espere espectaculares entornos en 3D, porque no los va a encontrar, aunque en su lugar podrá deleitarse con unas artesanales 2D llenas de color, que además varían en cada una de las pruebas.

MÚSICA/FX 8,0
La música sólo hace acto de presencia en contadas ocasiones, para remarcar acontecimientos concretos. Son melodías sencilllas pero bien hechas. En cuanto al sonido, todo está bien recreado, en especial los disparos.

JUGABILIDAD 9,1
Es el punto fuerte del juego. Si te haces con él, es imperdonable que no consigas también la pistola de **Namco**, pues con ella podrás sacarle todo el jugo a un título que tiene mucha diversión que ofrecer a lo largo de sus 80 juegos.

DURACIÓN 8,9
Si tienes alguien con quien jugar, la diversión puede llegar a eternizarse. Siempre te apetecerá echar una partida, y, al no tener modo Historia, te volcarás en el modo Party, donde se organizarán unos campeonatos memorables.



GLOBAL





ECW ANARCHY RULZ

Como sus siglas indican (Extreme Championship Wrestling) la **violencia** de los luchadores sujetos a las «normas» de esta **federación** alcanza límites extremos. La sangre acabará siéndonos familiar.

- Género > Deportivo
- Formato > GD Rom
- Compañía > Acclaim
- Programador > Acclaim
- Jugadores > 1-4
- Vidas > 1
- Modos de Juego > 4
- Texto / Doblaje > Inglés/Inglés
- Visual Memory > Sí



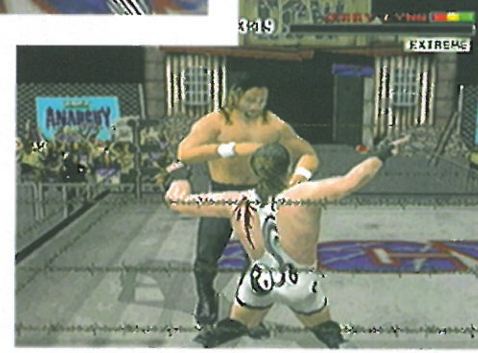




El prototipo de mujer dulce y delicada es cosa del pasado. Si no estás de acuerdo prueba a luchar con cualquiera de los terribles personajes femeninos del programa.

Los combates disputados en un cuadrilátero rodeado por alambres de espino siguen siendo el sello de la casa. ***ECW Anarchy Rulz*** es el nuevo título de *Wrestling* para **Dreamcast**. El escaso tiempo transcurrido desde la aparición del *ECW Hardcore Revolution* no hace sino aumentar la sensación de que estamos ante el mismo juego. Las mínimas novedades no afectan al conjunto del programa y se quedan en meras anécdotas. Se han mantenido prácticamente las mismas modalidades de juego y sólo se han añadido, además de unos cuantos luchadores, varias opciones de combate: las peleas en el infierno, en el vertedero o alrededor de mesas supondrán nuevos estímulos sólo para los aficionados más fanáticos. Los más de 60 pendencieros *wrestlers* se enfrentan en luchas donde es posible activar la opción de derramar la roja, viscosa y preciada sangre. **MOLOKAI**

Merece la pena hacer uso del editor de luchadores. Si ya de por sí son grotescos espera a verlos después de añadirles todo tipo de ridículos y estrafalarios accesorios.





GRÁFICOS 8,3

El gran tamaño de los luchadores permite apreciar con detalle cada movimiento. Un inconveniente es la imposibilidad de elegir entre diferentes perspectivas para seguir las peleas. Todo es igual que en el anterior título de la **ECW**.

MÚSICA/FX 8,7

La radical banda sonora incluye impactantes temas de **Dope** y **One Minute Silence**. Es estremecedor el crujir de huesos y articulaciones tras ser machacados sin compasión. Hay comentarios, en inglés, durante los combates.

JUGABILIDAD 8,2

La lista de modalidades de combate es casi inagotable. Lo mismo sucede con los sistemas de victoria. Una de las pocas novedades es la posibilidad de mermar la resistencia de los oponentes incluso antes de empezar a luchar.

DURACIÓN 8,2

Practicar con todas las combinaciones posibles de reglas y opciones nos puede llevar mucho tiempo pero también resultar algo monótono. Dominar los movimientos es bastante sencillo. Cuenta con tres niveles de dificultad.







a Fondo
DREAMCAST

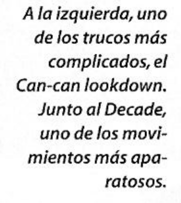
DAVE MIRRA

Tras la aparición del **primer** Tony Hawk, cada título basado en un deporte **extremo** que aparece en el mercado se acerca cada vez más al Extreme Game **perfecto**. En esta ocasión, Dave Mirra se pasea por Dreamcast tras su triunfante paso por PSone.

- Género > Deportivo
- Formato > GD-Rom
- Compañía > Acclaim
- Programador > Z-Axis
- Jugadores > 1-2
- Vidas > Infinitas
- Fases > 12 Escenarios
- Texto / Doblaje > Inglés / Inglés
- Visual Memory > 19 Bloques

Ni siquiera la gente de **Atari**, creadores del archiconocido *720º*, pensarían en lo que podría dar de sí el deporte extremo en las máquinas de hoy en día. El fenómeno comenzado por **Neversoft** y su *Tony Hawk Skateboarding* resulta imparable. **Z-Axis**, creadores del mediocre *Thrasher*, son los encargados de realizar la versión **DC** de ***Dave Mirra***, cuyo parecido con el título de **Neversoft** es más que evidente; menos el vehículo que controlaremos, todo lo demás (movimientos, controles, misiones a realizar) nos recordará a *Tony Hawk*, algo que no ha de ser necesariamente malo. El título de **Z-Axis** se controla a las mil maravillas y el motor gráfico, heredado de la versión **PSX/PSone**, posee unas detalladas texturas y en muy contadas ocasiones observaremos algún tipo de ralentización o brusquedad gráfica. **DOC**





A la izquierda, uno de los trucos más complicados, el Can-can lookdown. Junto al Decade, uno de los movimientos más aparatosos.



Aunque en muchas de las capturas parezca que el personaje está a punto de partirse la espalda, tranquilos, siempre acaba sano y salvo.



Gracias a Neversoft y su impecable saga Tony Hawk, las demás compañías se están poniendo las pilas en la materia del deporte extremo



GRÁFICOS 8,8
El motor gráfico parece idéntico al de **PSX**, pero enseguida descubriremos que la calidad de las texturas de esta versión es muy superior a la vista en la máquina de **Sony** y que su frame rate es mucho más alto y más estable.

MÚSICA/FX 9,3
Aunque los FX no son gran cosa, la banda sonora es tan buena que eleva la nota hasta la cifra que aquí veis. Compuesta por grupos como **Deftones**, **Cypress Hill** o **Sublime**, la BGM de **Dave Mirra** es de lo más cañero que hemos oído.

JUGABILIDAD 8,8
Gracias a Tony Hawk, que presta gran parte de su estilo al título de **Z-Axis**, estaremos horas dándole al pedal. Cabe destacar el alto número de escenarios (12) y la gran cantidad de movimientos y trucos que podremos realizar.

DURACIÓN 8,8
Si no fuera poco con las 9 misiones que deberemos realizar en cada uno de los 12 escenarios, **Z-Axis** ha incluido un modo para dos jugadores y una opción de extras que iremos descubriendo a medida que completamos el juego.





GLOBAL 8'8

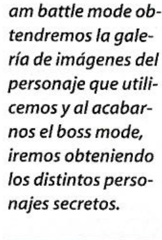
SPAWN: IN THE DEMON'S HAND

- Género >Arcade
- Formato > GD-Rom
- Compañía > Proein
- Programador > Capcom
- Jugadores > 4
- Vidas > Infinitas
- Fases > Combates
- Texto / Doblaje > Inglés / Inglés
- Visual Memory > Sí

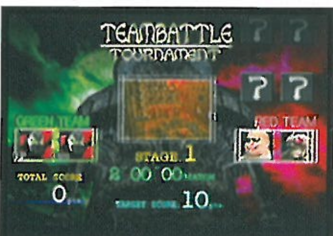
Todd McFarlane al crear **Spawn** dio con la gallina de los huevos de oro y como tal, la está exprimiendo al máximo. Al éxito del **comic,** le han seguido, su línea de figuras articuladas, la serie de animación, la película y como no: **los videojuegos**



Después de su discreta aparición en **PSone. TMP** quería que su siguiente aparición fuera mucho más potente y para ello, nada mejor que trabajar con una de las compañías mas punteras del sector: **Capcom.** De la unión de ambas, nació una recreativa que pronto se convirtió en un éxito en **Japón** gracias al modo de juego en red que poseía. Este modo *Online* se mantuvo en la versión japonesa, pero se ha perdido desgraciadamente para la versión PAL del juego, en la que nos veremos limitados a un máximo de cuatro jugadores a pantalla partida. Esto hace que el mayor interés del juego radique en descubrir al inmenso número de personajes secretos, la inmensa galería de imágenes y coleccionar el mayor número de armas y objetos al acabarnos las distintas fases. **PINCHO**



Al acabarnos el team battle mode obtendremos la galería de imágenes del personaje que utilicemos y al acabarnos el boss mode, iremos obteniendo los distintos personajes secretos.





El modelado de escenarios y personajes es bastante fiel a los personajes creados por **Todd McFarlane.**





GRAFICOS 7,0

Pese al fiel modelado de los personajes con sus homónimos del cómic, en los combates cuerpo a cuerpo o contra personajes grandes como Cy-gor, los polígonos se pierden de manera estrepitosa.

MUSICA/FX 8,0

Sólo cabe destacar en el apartado sonoro el potente videoclip que sirve de intro al juego. El resto de los efectos, son correctos pero no aportan nada a la atmósfera del juego.

JUGABILIDAD 7,3

Este título hará las delicias de los aficionados a los juegos tipo Quake III Arena, pero al resto de los mortales sólo le parecerá un maremagnun de saltos, disparos y decapitaciones.

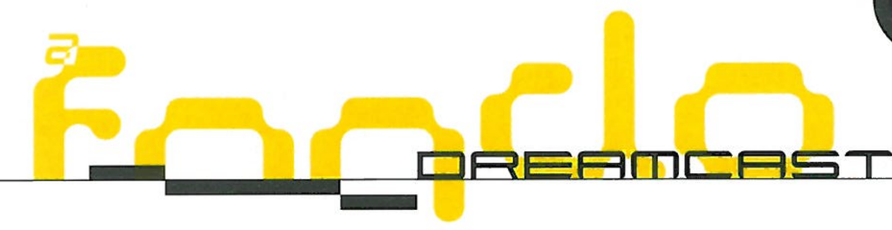
DURACION 8,7

La treintena de personajes secretos con sus respectivas galerías de imágenes y los más de 100 objetos por descubrir, harán que este título sea muy valorado para aquellos a los que la duración de un juego lo es todo.



GLOBAL 7'3





TOY RACER

Género > Conducción
Formato > GD-ROM
Compañía > Sega
Programador > No Cliché
Jugadores > 1-4
Modos de juego> 3
Circuitos > 4
Texto / Doblaje > Castellano/-
Visual Memory > Sí

Los programadores de **Toy Commander** vuelven a la carga esta vez con un innovador título de carreras, que tiene su mayor atractivo en el hecho de poder disputar competiciones **on-line**

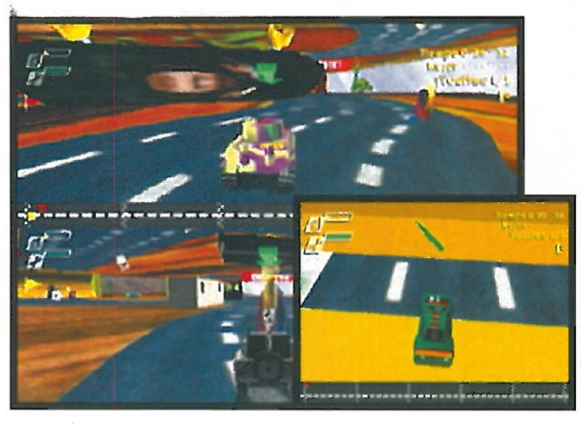




Una de las pocas cosas destacables de este juego es la gran cantidad de vehículos diferentes con los que cuenta, desde taxis a buggies.

La verdad es que este juego que nos ocupa difiere bastante del resto de catálogo de **Dreamcast** por varias razones. Para empezar, la más llamativa es su precio, bastante inferior a lo que nos tiene acostumbrados. Otro apartado importante es el hecho de que el juego esté orientado casi exclusivamente al juego en red, ya que si no nos conectamos no tendremos contra quien competir, y tendremos que limitarnos a practicar en los cuatro circuitos (cifra a todas luces escasa) que ofrece al juego. La ambientación es la misma que la de el anterior título de sus programadores, los franceses **No CLiché**, y presenta un acabado gráfico también similar. El *engine* de ***Toy Commander*** nos asombró en su momento, pero a estas alturas, y visto lo visto, se presenta bastante insuficiente. Incluso da lugar a bastantes fallos gráficos, como ralentizaciones y objetos que se generan ante nuestras narices. En cuanto al desarrollo del juego propiamente dicho, la verdad es que no dista mucho de ser un sucedáneo bastante «light» del estilo *Mario Kart*, con varias alturas en los circuitos y multitud de items que recoger y utilizar en la carrera. Además de la opción *on-line*, existe la posibilidad de competir con un amigo mediante pantalla partida, aunque no es una opción demasiado recomendable dada la pobreza gráfica que ofrece el juego en este modo. En resumen, no es un mal experimento para empezar, pero como juego de conducción no da la talla. **DANI 3PO**

El modo de dos jugadores añade algo de variedad al juego, aunque las continuas ralentizaciones y la escasez de opciones y circuitos acaban por empañar también esta modalidad que podría haber dado más de sí.













GRÁFICOS 7,5
Aunque puedan parecer pulcros y bien realizados, lo cierto es que están bastante desfasados. Ralentizaciones, escenarios que se forman muy cerca del punto de vista, y ambientación más bien pobre. Mediocres y sosos.

MÚSICA/FX 7,4
El mismo comentario es aplicable tanto al apartado gráfico como al musical: los efectos de sonido no pasan de ser unas cuantas explosiones digitalizadas, y la música pasa totalmente desapercibida. Mejor bajar el volumen.

JUGABILIDAD 8,1
El control de la multitud de vehículos presentes en el juego es sencillo y efectivo, y puede hacerse divertido si te conectas a la red y encuentras con quién jugar. De todas formas hay opciones mucho mejores en el género.

DURACIÓN 7,9
Con sólo cuatro circuitos y un único campeonato, la longevidad de este juego para un sólo jugador es prácticamente nula. Si juegas online la cosa mejora, aunque tampoco te mantendrá ocupado más allá de dos tardes.

GLOBAL 7'8

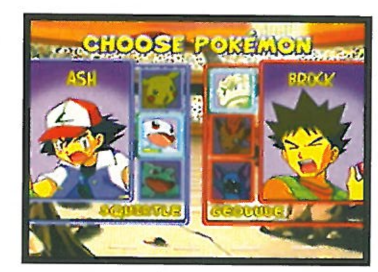






POKEMON PUZZLE LEAGUE

Si te gustan los **rompecabezas** y eres de los que disfrutan con todo aquello que lleva sello Pokémon no te pierdas esta espléndida **adaptación** de la **filosofía** Pokémon a un puzzle

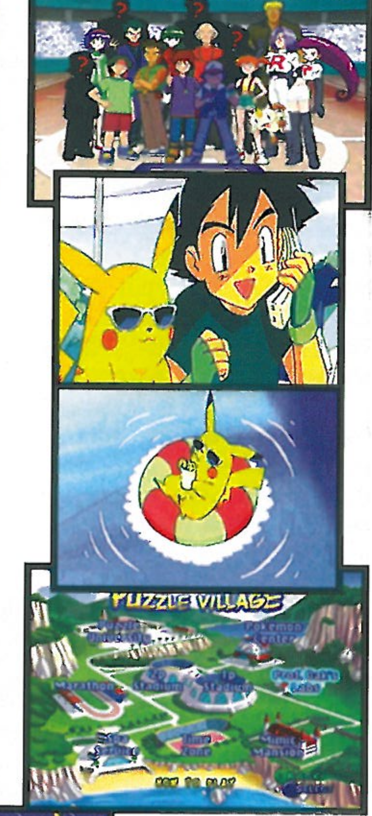


- Género > Puzzle
- Megas > 128
- Compañía > Nintendo
- Programador > NST
- Jugadores > 1-2
- Vidas > 1
- Modos > 7
- Texto / Doblaje > inglés/inglés
- Grabar Récords > sí



En el modo Stadium para dos jugadores encontrarás tres nuevas opciones: versus, contrareloj y lucha contra el Time Rocket.

Si Tetris Attack de **Super Nintendo** fue en su momento un *puzzle* original y técnicamente intachable, de ***Pokémon Puzzle League*** no se puede esperar más. En este título para **N64** además de reunir con el cursor un mínimo de tres piezas del mismo color para hacerlos desaparecer, tendrás que tener en cuenta las cualidades del Pokémon que vayas a escoger para desafiar a tu consola o a tu mejor amigo. Aunque no aparecen nuevas especies se encuentran Pikachu, Bulbasaur y Squirtle como Pokémon iniciales y una de tus misiones será desafiar al Team Rocket del modo Spa Service para recuperar al menos diez de los Pokémon más expertos que han sido secuestrados. En principio no todos los Pokémon y escenarios estarán disponibles, los irás activando según pases de nivel o derrotes a los 15 entrenadores. El profesor Oak te ayudará en su laboratorio a ser un genio en la mecánica del juego y te enseñará a realizar combos con el fin de enviar más trabajo a tu oponente. Se echa en falta la posibilidad de conectar cuatro mandos, ya sabes, cuantos más competidores más diversión. Llamativo en cuanto a su diversidad de colores y texturas de los bloques, música y sonido FX fiel a la serie de animación. Y si además le añades la aparición de secuencias FMV este duelo de colores te enganchará durante horas, sobre todo a aquellos que arrasan con todo lo que lleve sello Pokémon. **ANNA**



En el modo Spa Service combatirás 6 rounds en 5 escenarios. Si consigues pasar los 30 escenarios que hay en total accederás a niveles ocultos. En este duelo es donde tienes que vencer el Team Rocket para liberar a los Pokémon secuestrados.






GRAFICOS 8,2

Este tipo de juegos nunca ha destacado por su calidad gráfica. Aunque en este caso el entorno gráfico se enriquece gracias a las secuencias FMV y la aparición de Pokémon y escenarios fieles a la estética de la serie.

MUSICA/FX 8,0

Los efectos de sonido van en la línea de un puzzle: el sugestivo ruidito de las piezas de colores al desaparecer y los bramidos de los Pokémon. La melodía que escucharemos es la banda sonora de la serie de animación

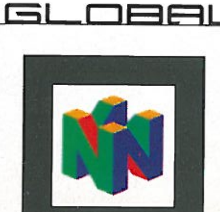
JUGABILIDAD 8,2

Mecánica de juego simple e intuitiva, podrá jugar desde el «puzzlemaníaco» hasta el más torpe de la familia. En algunos modos y sobre todo en versión 3D te resultará complicado coger el ritmillo pero te enganchará.

DURACION 8,5

Si juegas con tu amigo te cansarás antes de llegar al final y si estás solo podrás escoger entre 6 modalidades de juego en versión 2D o 3D. No es difícil pero si consigues completar todos los modos serás un maestro del puzzle.

GLOBAL



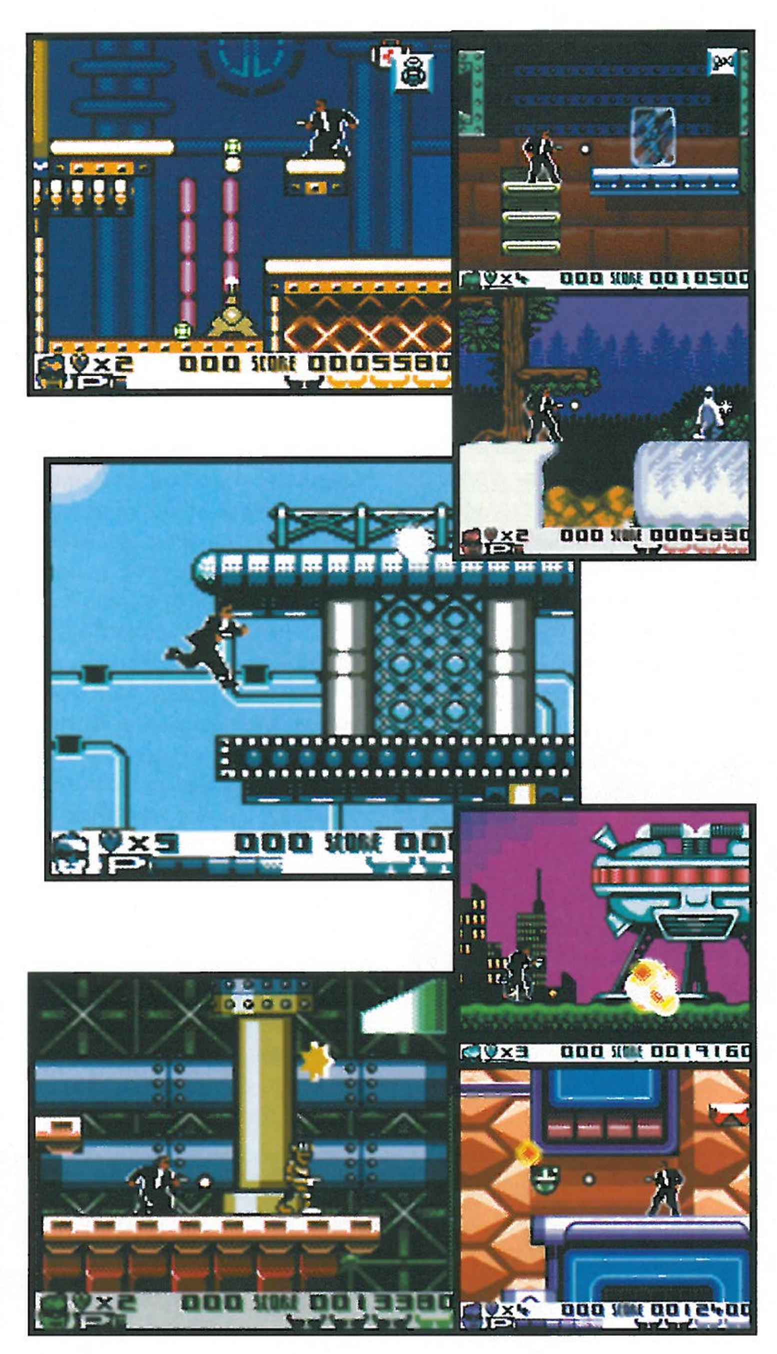


8'5

a fondo GAME BOY COLOR

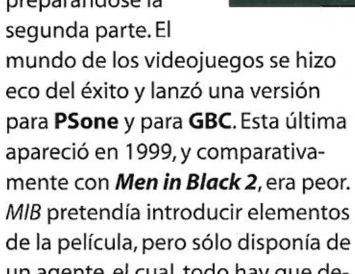
MEN IN BLACK 2

Felicidades, ahora formas parte de **Los Hombres de Negro**. Tu misión: localizar y acabar con los **alienígenas** que han llegado a Nueva York y recoger los cuatro pares de **gafas**. Suerte agente especial.



- Género > Plataformas
- Megas > 8
- Compañía > Ubi Soft/Crave
- Programador > David A. Palmer
- Jugadores > 1
- Vidas > 5
- Fases > 8
- Texto > inglés
- Password > Sí

Han sido muchas las ocasiones en que personajes de cómic han pasado a la gran pantalla. ***Men in Black*** es otro ejemplo más. Si los personajes de **Lowell Cunninhgan** no eran lo suficientemente conocidos, la película se encargó de hacerlos mundialmente famosos. Tanto es así, que ya está preparándose la segunda parte. El mundo de los videojuegos se hizo eco del éxito y lanzó una versión para **PSone** y para **GBC**. Esta última apareció en 1999, y comparativamente con ***Men in Black 2***, era peor. *MIB* pretendía introducir elementos de la película, pero sólo disponía de un agente, el cual, todo hay que decirlo, era más estático que el de la segunda versión. Pero sí que debían haber mantenido las *intros*, que eran realmente buenas. ***MIB2*** es un juego de plataformas en el que el jugador puede encarnar al agente K o J para realizar una misión que se divide en 8 lugares diferentes y muy bien ambientados. Cada uno de ellos tiene peligros diferentes. Durante cada misión aparecerán un sinfín de alienígenas y agentes falsos a los que podrás disparar con varias armas. Para lograr el preciado «Neuralizador», sólo tienes que conseguir los cuatro pares de gafas.



Si te gustan los plataformas, este juego te enganchará, porque además tiene tres niveles de dificultad para adaptarlos a tu pericia. Siempre los juegos de **GBC** tienen ciertas limitaciones técnicas, pero este juego aprovecha bastante sus posibilidades e incluso los agentes tienen ciertos movimientos realistas al saltar o cuando están descansando. La posibilidad de dirigir el disparo arriba o abajo, que amplía el campo de visión (en *MIB* no podía), mejora la calidad del juego. **ORION**



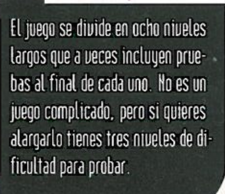
GRÁFICOS 9,2

El apartado gráfico es realmente bueno. Los niveles se agrupan por escenarios temáticos diferentes y están llenos de color, movimiento y detalle. Incluso los agentes secretos tienen cierta animación al saltar o correr.



MÚSICA/FX 8,3

La música para GBC es bastante repetitiva y poco creativa. Este juego no es una excepción, el sonido podría ser de un juego puzzle al que se le añade velocidad para dotarle de acción. Los sonidos de disparos son sencillitos.



JUGABILIDAD 8,8

En los juegos de plataformas una mala prespectiva puede empeorar el control del juego. En este caso los gráficos ayudan mucho. El control es sencillo: saltar, disparar y dirigir el disparo, pero no es aburrido en absoluto.



DURACIÓN 8,7

El juego se divide en ocho niveles largos que a veces incluyen pruebas al final de cada uno. No es un juego complicado, pero si quieres alargarlo tienes tres niveles de dificultad para probar.

GLOBAL 9'0



GAME BOY COLOR

JIMMY WHITE´S CUEBALL



Jugando al refinado snooker veremos lo importante que es la estrategia .

Pocos deportes son tan idóneos como el billar para una consola de las características de **Game Boy Color**. Una sencilla mesa y unas cuantas bolas son todo lo que, a nivel gráfico, se necesita. Para respetar en lo posible las medidas estándar de un billar americano, el plano general de la mesa parece en un principio algo lejano. Precisamente éste ha sido el principal acierto del programa. La presumible dificultad en la apreciación de las diferentes bolas se ha salvado gracias a una novedosa perspectiva complementaria, mucho más cercana. Se pueden alternar ambas perspectivas según convenga una visión general de la partida o concretar con mayor exactitud el lugar adecuado para golpear. Apuntar, seleccionar el efecto y calcular la potencia constituyen la mecánica ritual para cada tiro. La imaginación será sin embargo imprescindible para resolver las situaciones más complicadas. **Jimmy White** es un prestigioso jugador profesional británico, y por lo tanto dominador del *snooker*, pero también se pueden practicar hasta tres variaciones del billar *pool*, más típico en los **EE.UU.** El protagonista, **Jimmy White**, es además el más difícil adversario de los cuatro oponentes con los que cuenta el juego. Activando la predicción de tiro podremos entronerar sin problemas desde un primer momento. **MOLOKAI**



Género > Deportivo   Megas > 8   Compañía > Virgin Interactive   Programador > Awesome   Jugadores > 1-2   Modos de Juego > 4   Niveles de dificultad > 4   Texto > Inglés   Password > No   Grabar partida > No







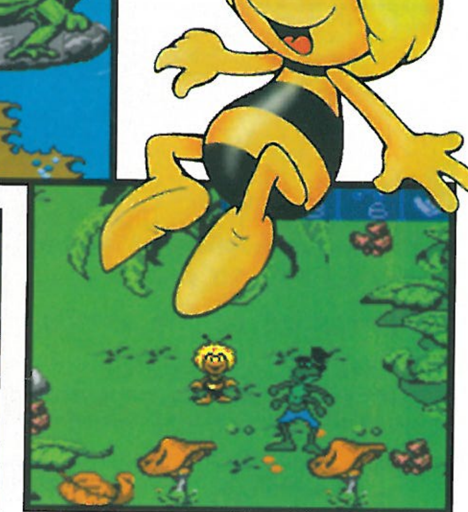




GAME BOY COLOR

LA ABEJA MAYA

En un país multicolor los avispones han secuestrado a Willie, y su amiga Maya emprende una aventura para rescatarlo. Una larga y peligrosa búsqueda hacia el nido de los avispones, por múltiples escenarios donde se encontrará a amigos y enemigos. Si seguías la serie de dibujos los conocerás a todos (Flip, Cassandra, Puck, Tekla, las termitas, etc.). La forma de defenderte será lanzarles bolas de polen para dejarles paralizados, así que procura tener siempre suficientes. Un argumento que a primera vista puede resultar simple, pero que se irá complicando cada vez más. La forma de superar cada fase la sabrás al principio, y para ello, deberás pasar antes por otras pruebas que se encadenan. Aunque el personaje de Maya no te guste, no podrás negar la gran calidad de sus gráficos ni la diversión de la aventura. Además ejercitarás la memoria en algunas zonas casi laberínticas, como la colmena, el hormiguero o el avispero. **ORION**

Género > Aventura   Megas > 8   Compañía > Acclaim   Programador > Neon   Jugadores > 1   Vidas > 6   Fases > 5   Texto / Doblaje > castellano   Password > sí   Grabar partida > no













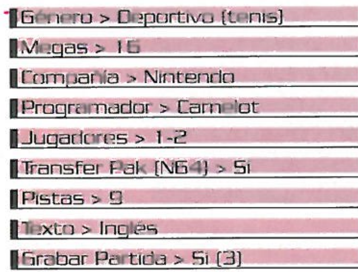
MARIO TENNIS

Mario Golf supuso toda una **revolución** en la forma de **concebir** los juegos deportivos. Una fórmula, mezcla de simulación **deportiva** y aventura, y que Camelot vuelve a utilizar en este **Mario Tennis**.

- Género > Deportivo (tenis)
- Megas > 16
- Compañía > Nintendo
- Programador > Camelot
- Jugadores > 1-2
- Transfer Pak (N64) > Sí
- Pistas > 9
- Texto > Inglés
- Grabar Partida > Sí (3)





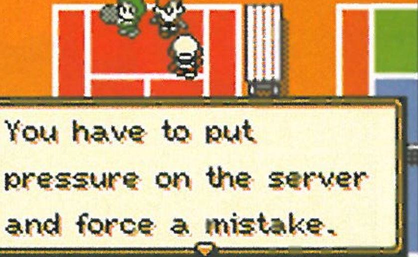




Una fórmula que, además, resulta tremendamente divertida, aunque es posible que no satisfaga a aquellos que busquen, única y exclusivamente, un buen simulador de tenis. Nos explicamos. ***Mario Tennis*** se plantea como una aventura en la que el jugador debe aprender la «profesión» de tenista. Para ello, **Camelot** ambienta el desarrollo del juego en una especie de escuela de tenis, dotada con todo tipo de instalaciones. La idea es sencilla: utilizar dichas instalaciones, profesores y demás alumnos para conseguir la experiencia suficiente que permita llegar a competir en un futuro. Cada entrenamiento que se supera, cada partido que se gana, supone un número de puntos de experiencia que el jugador puede distribuir entre las diferentes habilidades disponibles (a modo de *RPG*) como la potencia de saque, ángulo de golpeo, etcétera. Si no se desea pasar por todo esto, siempre es posible acceder directamente al modo Exibición o al modo Mini-juegos, aunque en estos se echará en falta la habilidad de un buen jugador, curtido a base de mucho entrenamiento. Una forma original de afrontar un juego deportivo, desde luego. A pesar de ello, es uno de esos títulos que debemos recomendar a todo el mundo. **J. C. MAYERICK**

El Island's Open es el momento cumbre en la carrera de todo alumno. En la pantalla, los jugadores que participan en él.









Hay tres formas de subir el nivel de experiencia: uno, superando los entrenamientos específicos; dos, jugando contra los demás alumnos; y tres, utilizando las máquinas del centro de entrenamiento.

GRÁFICOS 9,2
Tanto el modo Aventura, como el simulador de tenis, cuentan con una calidad gráfica excelente. Las animaciones de los tenistas, además, son realmente buenas, con la dificultad que conlleva el escaso tamaño de estos.

MÚSICA/FX 9,3
En un juego como éste, la música no es un apartado importante, pese a que **Camelot** haya puesto todo el empeño en crear una estupenda banda sonora. En cuanto a los efectos de sonido, son de todo tipo y muy, muy variados.

JUGABILIDAD 9,5
Desde los primeros entrenamientos, hasta el torneo final (y alguna sorpresa más que no desvelaremos), **Mario Tennis** engancha sin remisión. La dificultad está perfectamente graduada, lo que invita a jugar a todo el mundo.

DURACIÓN 9,2
Finalizar **Mario Tennis** es una simple cuestión de empeño, pero lo que sí es seguro es que, por lo menos, nos llevará un día de tiempo efectivo. Hay que entender que son muchos partidos y que la duración de estos es progresiva.

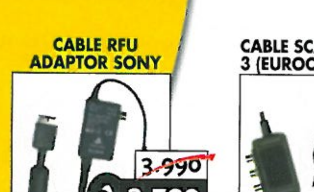
GLOBAL 9'4



Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es



CABLE RFU ADAPTOR SONY ~~3.990~~ 3.790



CABLE SCART LOGIC 3 (EUROCONECTOR) 2.190



CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY ~~4.990~~ 4.790



PlayStation.2

PLAYSTATION 2 74.900



DVD REMOTE CONTROL LOGIC 3 4.990



DVD REMOTE CONTROL THRUSTMASTER 3.990



MEMORY CARD 8 MB. ~~6.990~~ 6.490



ESPN X-GAME SNOWBOARDING ~~9.990~~ 9.490





MUEBLE GAME STATION 3 LOGIC 3 6.990



MULTI TAP ~~7.990~~ 7.490



SYSTEM SELECTOR PELICAN 4.990



VERTICAL STAND ~~2.490~~ 2.290



VOLANTE McLAREN STEERING WHEEL 11.990

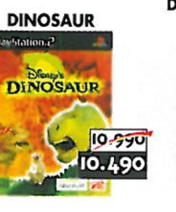
FIFA 2001 ~~10.490~~ 9.990



AQUA AQUA: WETRIX ~~7.990~~ 7.490



DEAD OR ALIVE 2 ~~9.990~~ 9.490



DINOSAUR ~~10.990~~ 10.490



DRIVING EMOTION TIPE-S ~~10.490~~ 9.990



DYNASTY WARRIORS 2 ~~9.990~~ 9.490

ESPN INTER. SUPERSTAR SOCCER ~~9.990~~ 9.490



MOTO GP ~~9.990~~ 9.490



ESPN INTER. TRACK & FIELD ~~9.990~~ 9.490



ETERNAL RING ~~9.995~~ 9.495



EVERGRACE ~~9.995~~ 9.495



F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 ~~10.490~~ 9.990



FANTAVISION ~~9.990~~ 9.490



KESSEN ~~10.490~~ 9.990



MADEN NFL 2001 ~~10.490~~ 9.990



MIDNIGHT CLUB ~~12.490~~ 11.990



NHL 2001 ~~10.490~~ 9.990

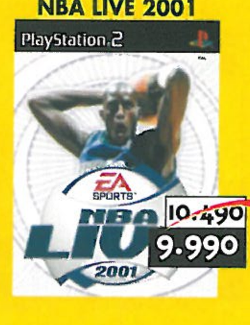


ORPHEN: SCION OF SORCERY ~~12.490~~ 11.990



PATO DONALD CUAC ATTACK ~~10.495~~ 9.995

RAYMAN REVOLUTION ~~10.990~~ 10.490



NBA LIVE 2001 ~~10.490~~ 9.990



READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2 ~~9.990~~ 9.490



RIDGE RACER V ~~9.990~~ 9.490



SILENT SCOPE ~~9.990~~ 9.490



SMUGGLER´S RUN ~~12.495~~ 11.995



SSX: SNOWBOARD SUPERCROSS ~~10.490~~ 9.990

SUPER BUST-A-MOVE ~~9.990~~ 9.490





SURFING H3O ~~12.490~~ 11.990



TEKKEN TAG TOURNAMENT ~~9.990~~ 9.490



THEME PARK WORLD ~~10.490~~ 9.990



TIME SPLITTER ~~10.990~~ 10.490



TOP GEAR DARE DEVIL ~~10.990~~ 10.490

X-SQUAD ~~10.490~~ 9.990



ONI ~~10.990~~ 10.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de marzo

IMPUESTOS INCLUIDOS

EXIT



Pedidos por Internet
www.centromail.es

DIGIMON WORLD



~~7.990~~ 7.490 — PlayStation

FEAR EFFECT2: RETRO HELIX



cons. — PlayStation

FIFA 2001



~~7.990~~ 7.490 — PlayStation

FINAL FANTASY IX



~~9.990~~ 9.490 — PlayStation

THE LEGEND OF DRAGOON



~~7.990~~ 7.490 — PlayStation

PS one™



PLAYSTATION PS ONE — 19.900

CABLE EUROCONECTOR Centro MAIL — 990



CABLE RF TV Centro MAIL — 1.590



CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE — ~~4.500~~ 4.190



FREE STYLER BOARD — 14.990



MEMORY CARD SONY PS ONE — ~~2.100~~ 1.990



MEMORY CARD PELICAN 1 MB — 1.290



MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB — 2.990

PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER BLACK — 8.990



TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 4 Mb — 3.490

VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM — ~~19.990~~ 14.990



VOLANTE GUILLEMOT FERRARI SHOCK 2 — ~~10.990~~ 6.990



007 EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE — ~~7.990~~ 7.490



007 RACING — ~~7.990~~ 7.490

ALADDIN: LA VENGANZA DE NASIRA — ~~7.990~~ 7.490

ALIEN RESURRECCIÓN — ~~7.990~~ 7.490

BATMAN OF THE FUTURE: R. OF JOCKER — ~~4.990~~ 4.490

CASTROL HONDA VTR — ~~4.990~~ 4.490

CHASE THE EXPRESS — ~~6.990~~ 6.490

CHICKEN RUN: EVASIÓN EN LA GRANJA — ~~7.990~~ 7.490



CRASH BASH — ~~6.990~~ 6.490



DANCING STAGE EUROMIX — ~~6.995~~ 6.490





DINO CRISIS 2 — ~~6.990~~ 6.490



DINOSAURIO — ~~6.990~~ 6.490



DISNEY P. BUZZ LIGHTYEAR OF S. C. — ~~7.990~~ 7.490

DRÁCULA II: EL ÚLTIMO SANTUARIO — ~~6.990~~ 6.490

DRIVER 2 — ~~7.490~~ 6.990

DUCATI WORLD — ~~7.990~~ 7.490

ESPN INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER — ~~7.490~~ 6.990





ESTO ES FÚTBOL 2 — ~~6.990~~ 6.490



EUROPEAN SUPER LEAGUE — ~~6.990~~ 6.490

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 — ~~7.990~~ 7.490

FÓRMULA 1 2000 — ~~7.990~~ 7.490

KNOCK OUT KINGS 2001 — ~~7.990~~ 7.490





MEDAL OF HONOR UNDERGROUND — ~~7.990~~ 7.490

NBA LIVE 2001 — ~~7.990~~ 7.490

PATO DONALD CUAC ATTACK — ~~6.995~~ 6.490

SHEEP — ~~7.490~~ 6.990

SPEC OPS RANGER ELITE — 2.990

SPYRO 2 — 3.490



SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN — ~~6.990~~ 6.490





STAR WARS: DEMOLITION — ~~7.990~~ 7.490



THE GRINCH — ~~7.490~~ 6.990

TIGER WOODS PGA TOUR 2001 — ~~7.990~~ 7.490

TOMB RAIDER: CHRONICLES — ~~7.990~~ 7.490

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 — ~~8.490~~ 7.990

VANISHING POINT — ~~7.990~~ 7.490



WOODY WOODPECKER RACING — ~~7.490~~ 6.990



Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de marzo.

IMPUESTOS INCLUIDOS



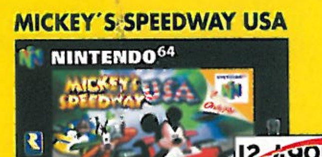
Atención al cliente 902 17 18 19

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de marzo

DONALD COUAC ATTACK ~~9.995~~ 9.495



MICKEY´S SPEEDWAY USA ~~12.490~~ 11.990



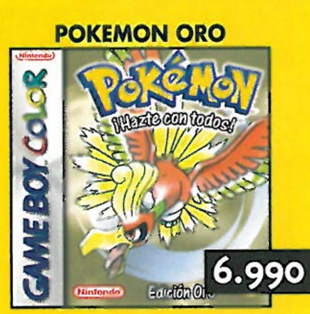

POKEMON PUZZLE LEAGUE ~~12.490~~ 11.990



TOM & JERRY: FIST OF FURRY ~~9.995~~ 9.495



POKEMON ORO 6.990



POKEMON PLATA 6.990





PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS



NINTENDO 64 14.990

NINTENDO 64 PIKACHU ~~20.990~~ 19.990

THE LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA´S MASK ~~12.990~~ 12.490





- CABLE RF 2.990
- MANDO DE CONTROL 4.990 (CLEAR PURPLE, NEGRO, VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO)
- MEMORY EXPANSION PAK 4.990
- MEMORY PAK 2.990
- RUMBLE PAK 3.490
- TRANSFER PAK 2.990



- 007 EL MUNDO NUNCA ES SUF. ~~9.990~~ 9.490
- BLUES BROTHERS 2000 ~~8.990~~ 8.490
- DAFFY D. PROTAGONISTA... ~~9.990~~ 9.490
- DONKEY K. 64 + MEMORY ~~12.990~~ 12.490
- F ZERO X ~~5.990~~ 5.490



- MARIO PARTY 2 ~~9.990~~ 9.490
- MARIO TENNIS ~~9.990~~ 9.490
- MICRO MACHINES 64 4.990
- PERFECT DARK ~~10.990~~ 10.490
- POKÉMON SNAP ~~10.990~~ 10.490



- POKÉMON STADIUM + T. PAK ~~12.990~~ 12.490
- QUAKE 64 3.690
- RAYMAN 2 ~~9.990~~ 9.490
- S. FRANCISCO RUSH 2049 ~~10.990~~ 10.490
- TUROK 3: S. OF OBLIVION ~~9.990~~ 9.490




GAME BOY COLOR ~~12.990~~ 12.490





- ADAPTADOR CORRIENTE C. MAIL 990
- CABLE LINK Centro MAIL 1.190
- BOLSA DE VIAJE Centro MAIL 1.590
- BRAIN BOY 5.900






- 102 DÁLMATAS: C. AL RESCATE ~~6.490~~ 5.990
- BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF JOKER ~~5.990~~ 5.490
- CROC 2 ~~6.490~~ 5.990
- DEADLY SKIES ~~5.990~~ 5.490




- DINOSAUR´US ~~5.990~~ 5.490
- DINOSAUR ~~5.995~~ 5.490
- DISNEY PIXAR´S BUZZ LIGHTYEAR ~~6.490~~ 5.990
- DONKEY KONG COUNTRY ~~6.990~~ 6.490
- MARIO TENNIS ~~5.990~~ 5.490
- MERLIN ~~5.990~~ 5.490




- METAL GEAR SOLID ~~5.990~~ 5.490
- PERFECT DARK ~~6.990~~ 6.490
- POKÉMON AMARILLO ~~5.990~~ 5.490
- POKÉMON PINBALL ~~5.990~~ 5.490
- POKÉMON TRADING CARD ~~6.990~~ 6.490
- POCKET SOCCER ~~5.990~~ 5.490



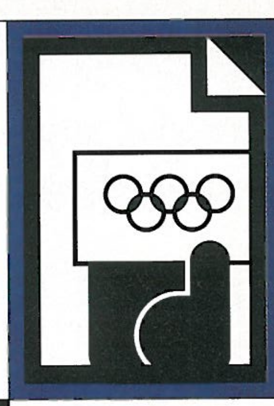




- POWER RANGERS LIGHT SPEED ~~6.490~~ 5.990
- RAINBOW SIX ~~5.990~~ 5.490
- THE GRINCH ~~5.990~~ 5.490
- THE LION KING SIMBA´S M. ADVENTURE ~~6.490~~ 5.990
- THE LITTLE MERMAID II: PINBALL FRENZY ~~6.990~~ 6.490
- THE MUMMY ~~5.990~~ 5.490







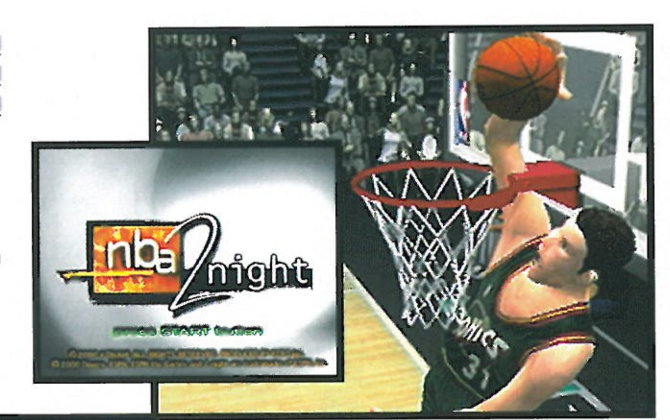
PlayStation 2

ESPN NBA 2 Night

Formato > CD ROM
Compañía > KONAMI
Programador > KONAMI

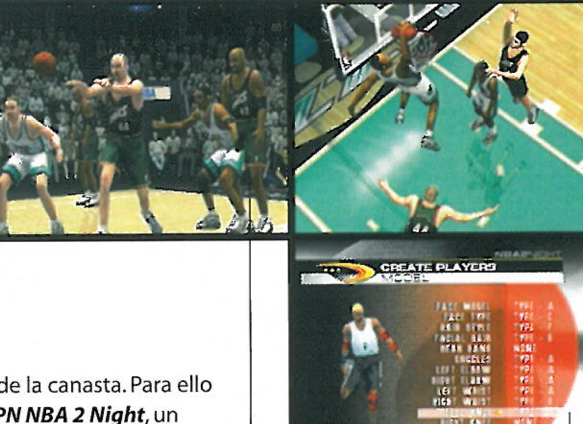
por Chip & Ce

A PIE DE PISTA



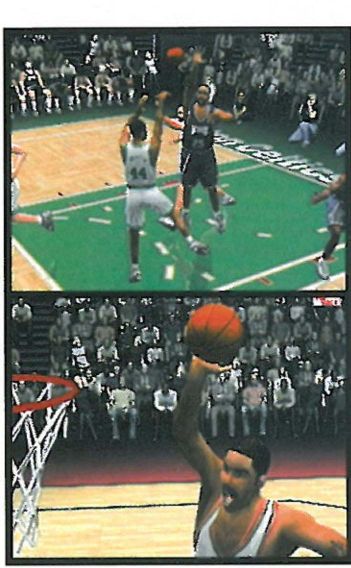
La rivalidad futbolística entre **Electronic Arts** (**FIFA**) y **Konami** (**ISS**) ha sido una de las constantes en el mundo de los videojuegos. Sin embargo, la competencia entre ambas compañías también alcanza otros deportes como el baloncesto. Así, tanto para **PSX** como para **N64**,

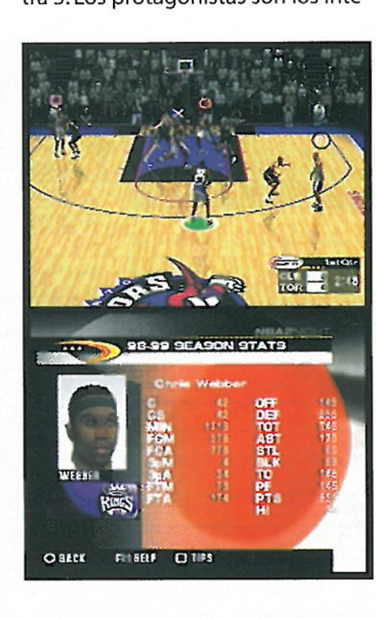


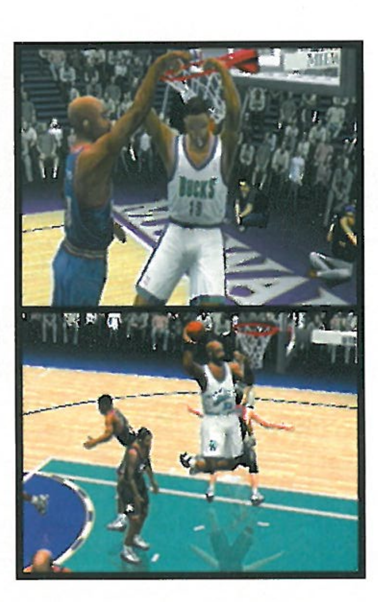


Entre las opciones recogidas destaca un completo editor. Comparándolo con NBA Live no ofrece demasiadas alternativas.

EA se hizo fuerte con la saga *NBA Live*, mientras que **Konami** lanzó varios programas con títulos diferentes (*NBA in the Zone* y *NBA Pro*). La recién nacida **PlayStation 2** no ha tardado en recoger la mencionada rivalidad en el terreno futbolístico y ahora se dispone a hacer lo propio en el mundo de la canasta. Para ello ha creado ***ESPN NBA 2 Night***, un programa que busca enfrentarse a *NBA Live 2001* en igualdad de condiciones. El nuevo título se encuentra en la línea de los simuladores clásicos recogiendo partidos de 5 contra 5. Los protagonistas son los inte-







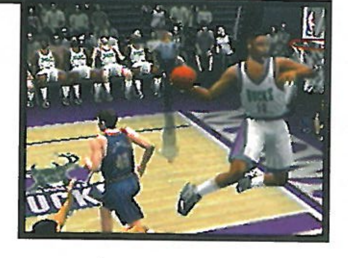






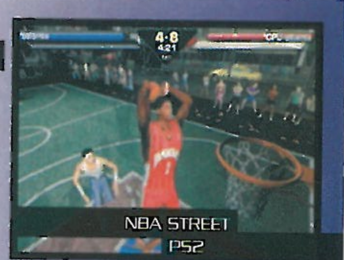


Como viene siendo habitual en los simuladores de baloncesto los tiros libres se realizan mediante un sistema de precisión.

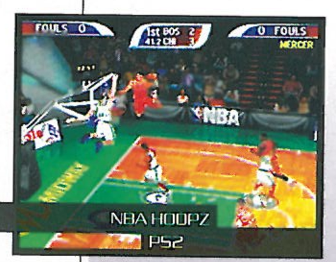


grantes actuales de la **NBA**, sin recoger jugadores de otras épocas , tal y como sucede en *NBA Live 2001*. En la beta a la que hemos tenido acceso, la reproducción de los rasgos físicos de los jugadores recoge todo lujo de detalles, aunque la animación no es todo lo fluida que se podría esperar. Además, presenta muchos fallos en la inteligencia artificial de la computadora que suponemos que **Konami** solventará en la versión final. En cuanto a las opciones se incluyen los modos clásicos, dejando a un lado los concursos de triples y mates, a los que nos tenía acostumbrada la saga de **Konami** dentro de las versiones para **PlayStation**. Por otra parte, parece que la compañía japonesa también pretende lanzar este título para **Dreamcast** y **Game Boy Color**.









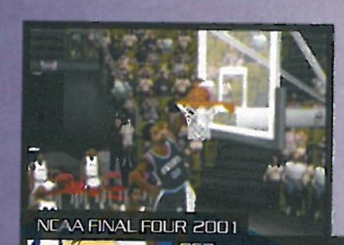
NBA Street. Tras el rápido lanzamiento de *NBA Live*, **Electronic Arts** no pierde el tiempo. La compañía norteamericana está en pleno desarrollo de un simulador al estilo de *NBA Jam*. En el mismo, se incluyen equipos formados por tres jugadores en los que el ritmo es frenético. El programa promete múltiples sorpresas en un título que todavía tardará bastante en llegar a nuestro mercado.

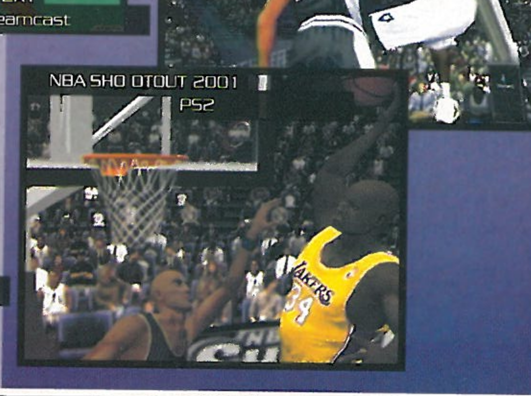
NBA Hoopz. El nuevo título de **Acclaim** tiene características muy parecidas a las de **NBA Street**. Curiosamente los equipos también están formados por tres jugadores en partidos en los que no hay reglas. En el programa ha participado **Shaquille O'Neal**, siendo los jugadores de la **NBA** los protagonistas. El título aparecerá en breve también en versión para **PSX/PSone**.

MAS CANCHA

NBA 2K1. La primera entrega de este título supuso un auténtico bombazo dentro del baloncesto. En esta ocasión, **Sega** repite con el espectacular apartado gráfico añadiendo nuevas opciones. Entre las mismas destaca la inclusión de jugadores que han hecho historia en la **NBA**, con lo que sigue la tendencia marcada por *NBA Live*. Los usuarios de **Dreamcast** están muy necesitados de programas como éste.

NBA Shoot Out 2001/NCAA Final Four 2001. **Sony** se sube al carro del baloncesto en **PlayStation 2** con dos simuladores de corte clásico. Por un lado *NBA Shoot Out* busca una perfecta reproducción de las características de juego de cada jugador, incluyendo más de cincuenta mates personalizados. En *NCAA Final Four 2001* hace una versión que recoge la liga universitaria norteamericana.





RPG LA NUEVA GENERACION

por **The Elf**

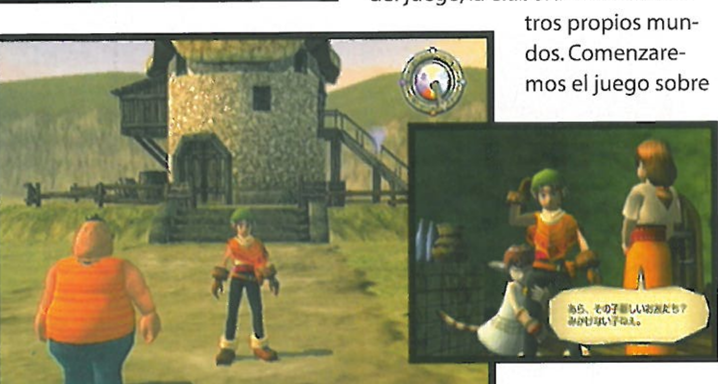
PlayStation 2

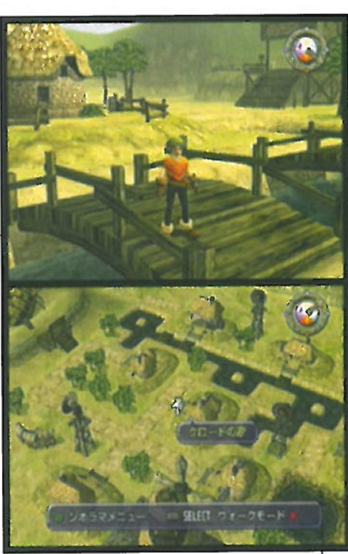
Dark Cloud



Género > Georama RPG
Formato > DVD-Rom
Compañía > Sony C.E.I.
Programador > Level 5
Versión Japón > 14-12-2000

Georama RPG es el nuevo género inventado por **SCEI** para ***Dark Cloud***. Bajo una apariencia de juego de rol clásico en su modalidad *Action RPG* (tiene ciertas reminiscencias con *Evergrace*) y un cuidado y sólido entorno 3D, la creación de **Level 5** nos propone un desarrollo en el que se dan cita los ingredientes básicos: combates, exploración, diálogo y el principal protagonista del juego, la elaboración de nuestros propios mundos. Comenzaremos el juego sobre una superficie totalmente plana (el asentamiento de una de las zonas devastadas por el malvado Djinn), y tendremos que visitar los *dungeons* correspondientes para conseguir poco a poco los elementos que devolverán la vida al poblado, como edificaciones, personas, tramos de terreno... Una vez reconstruido el escenario nos enfrentaremos a un *Final Boss* y pasaremos a la siguiente zona. Aunque peca de todas las carencias habituales de los primeros *RPG* de una consola, ***Dark Cloud*** tiene cualidades suficientes para ver la luz en occidente.

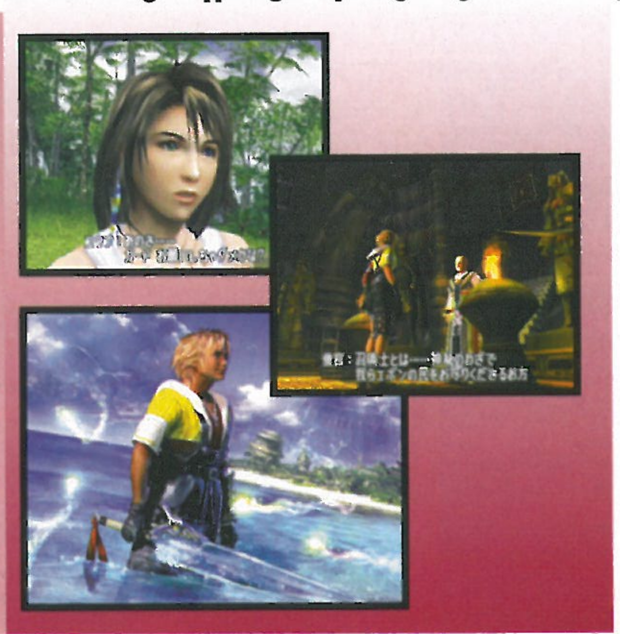




Los escenarios serán creados por el jugador con total libertad, utilizando todos los elementos conseguidos en los dungeons.

BREVES

Final Fantasy X. Con el noveno capitulo de la saga en **PSone** recien nacido en **España**, excelentemente traducido por cierto, ya comienzan a sonar los ecos del decimo capitulo para **PS2**. De momento tan solo se conocen algunos detalles, como el nombre de los dos principales protagonistas: Tidus, un joven atletico que practica el deporte acuatico del Blitzball, y Yuna la hechicera, hija de la alta hechicera Braska. Una de las novedades mas interesantes es que, por primera vez en la saga, se incluiran voces de actores para dotar del dramatismo necesario al juego. **Squaresoft** ha incluido un potente sistema de animacion facial en tiempo real que recreara a la perfeccion los gestos y emociones de todos los personajes del juego. El diseño de los personajes ha corrido a cargo, como en el septimo y octavo capitulo, de **Tetsuya Nomura**, y la banda sonora sigue bajo la batuta del maestro **Nobuo Uematsu**. Pronto os revelaremos mas datos del decimo capitulo.



PlayStation

Tales of Eternia

La legendaria saga RPG de Namco llega a su tercera entrega para PlayStation con tres CDs de puro refinamiento gráfico en 2D y combates antológicos.

Género > RPG
Formato > 3 CD-Rom
Compañía > Namco
Programador > Namco
Versión Japón > 30-11-2000

Cinco años han pasado desde la gloriosa aparición de *Tales of Phantasia* en **Super Famicom**. ***Tales of Eternia*** es el último capítulo (tercero de la saga) que aparecerá en 32 *bits*, y **Namco** mantiene casi intactos, pero mejorados, los esquemas que han acompañado a los anteriores episodios. La calidad gráfica de los escenarios roza lo exquisito, y se ha cambiado la perspectiva cenital por una isométrica, aunque afortunadamente todo permanece en 2D, dibujado a mano. El diseño de los personajes ha corrido a cargo de **Mutsumi Inomata**, como en *Tales of Destiny*, aunque ahora muestran una estética más estilizada, tanto en los escenarios como en los combates. Y ya que mencionamos los combates, decir que son más espectaculares que nunca en cuanto a fondos, magias y enemigos, y además se ha mejorado la diligencia de nuestros tres aliados e incluida la opción de *Multitap* para que participen cuatro jugadores humanos simultánemente. Otra de las mejoras es el mapa general, gestionado por un *engine 3D* sobresaliente. La secuencia de introducción y otras que aparecen durante el juego han corrido a cargo de **Production I.G** y se incluyen diálogos digitalizados. La edición especial de ***TOE*** (9.800¥) incluía cuatro figuritas, un despertador de *Quickie*, correa para el móvil y un fabuloso libro de ilustraciones y bocetos.



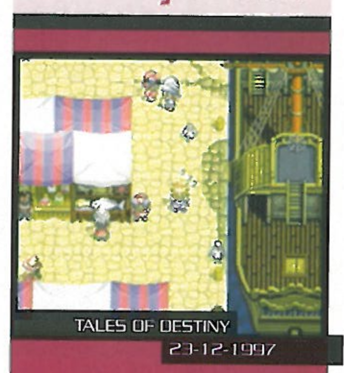


Los combates siguen utilizando el sistema Linear Motion Battle, pero ahora pueden participar hasta cuatro jugadores con Multitap.





La saga Tales en 16 y 32 bits



TALES OF DESTINY
23-12-1997

La saga Tales visitó **Super Famicom** en 1995, en forma de cartucho de 48 megas, antes de dar el salto a los 32 bits. La calidad gráfica, la melodía de introducción cantada y las voces digitalizadas de los protagonistas dobladas por actores le convirtieron en uno de los RPGs más ambiciosos. Dos años más tarde apareció Tales of Destiny en **PSX**, con un apartado gráfico similar y una soberbia secuecia de introdución acompañada de una no menos memorable composición. Exactamente otro año después apareció en **PlayStation** la reedición de Tales of Phantasia con gráficos y audio mejorados.



TALES OF PHANTASIA
23-12-1998



por Doc

CARTA DEL MES

PS2 y DC. ¿Porque poneis todos los juegos de PS2 juntos y por delante del resto? ¿Porque los puntuais de forma distinta que las de otras consolas? Despues os quejais de que decimos que sois partidistas: solo os falta dedicar la primera mitad de la revista a PlayStation 2 y PSX, y la otra mitad al resto. Y a ver si poneis una portada de un juego que no sea para las



consolas de Sony. Voy a esperar a que salgan Game Cube y Xbox, y si no las tratais igual que a PS2 podeis contar con un lector menos. Un saludo.

Agustín Martín Negrín. Santa Cruz de Tenerife

N. de la R: Coge un numero de Super Juegos cercano a la aparicion de Dreamcast en España y comprobaras que el mismo trato (diferente maquetacion, mas dedicacion) que estamos dando ahora a PS2 tambien se lo dimos a la consola de Sega en su momento.

¿Cómo se presenta el futuro de Sega?

Carles Artajona. via e-mail.

*Hola **Doc**, ¿qué tal estás? Deseaba hacerte una preguntas rápidas:*

- *¿Qué te parece **Dreamcast** y su catálogo actual?*
- *¿Por qué nadie reconoce que **DC** es una consola de última generación y que es igual de potente que **PS2**?*
- *¿Cómo se presenta el futuro de **Sega** en cuanto a producción de hardware y software? He oído rumores...*

- ***Genial. Dreamcast es una grandísima consola y posee un catálogo de juegos amplio y variado.***
- ***Porque es falso. Ambas son de arquitectura similar (128 bits), pero el año que separa su aparición implica una mejora considerable a nivel técnico de PS2.***
- ***En cuanto a producción de hardware, muy negro; en cuanto a producción de software, mejor que nunca. Los rumores son ciertos, Sega dedicará sus esfuerzos a programar para otras consolas y no a crear nuevas máquinas.***

Metal Gear X y los nuevos Zelda para GB

José Martínez Girón. Valencia

*Hola **Doc**, ¿querrás responderme estas preguntas?:*

- *¿Saldrá algún capítulo de Lunar en **España**?*
- *¿Lanzará **Capcom** algún título de lucha en 2D para **PlayStation 2**?*
- *¿De qué va Metal Gear X y para que consola saldrá?*
- *¿Qué tal será el Silent Hill de **GBA**?*
- *¿Cuándo saldrá el próximo capítulo de Zelda para **Game Boy Color**?*
- *¿Es cierto que el **Sonic Team** programará para otras consolas?*

- ***No, es prácticamente imposible.***
- ***Cuando Sony lanzó la consola se rumoreaba que saldría una versión mejorada de Marvel vs Capcom 2, pero al final, nada de nada.***
- ***Con ese nombre se conoce la versión de Metal Gear que Konami está programando para Xbox.***
- ***Será un Novel Adventure, algo así como un juego conversacional.***
- ***Serán dos, saldrán este año (aunque no se sabe la fecha) y se llamarán The Legend Of Zelda: Oracle Of Ages y The Legend Of Zelda: Oracle Of Seasons.***
- ***Es muy probable, teniendo en cuenta la nueva política de Sega.***

¿Phantasy Star Online o FFIX?

Anónimo

*Hola **Doc**, ¿qué tal? A ver si me publicas la carta. Bueno, vamos al grano con mis preguntas:*

- *¿Crees que **Dreamcast** tiene potencial para juegos como Metal Gear 2, Fifa 2001, etc?*
- *¿Phantasy Star Online o FF IX?*
- *¿Tekken Tag Tournament o Soul Calibur?*

Phantasy Star Online

Final Fantasy IX

Zelda: Oracle of Ages

World Rally Championship 2k1

WRC 2001

Zelda: Oracle of Seasons

Quake III Arena

Enviad las preguntas a doc.superjuegos@grupozeta.es o a Ediciones Reunidas S.A. O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Escribid en el sobre: Linea Directa con Doc

TERMOMETRO

CALIENTE. Metal Gear 2 es tan bueno como parecía en los vídeos y las pantallas.

TEMPLADO. La nueva política de Sega Japón resulta algo repentina e inesperada.

FRIO. Que PSone no baje su precio, mientras que sistemas muy superiores a ella lo hacen.

Final Fantasy IX

Sonic Advance

Silent Hill: Digital Novel

■ **Tiene potencial para eso y para mucho más. ¿Acaso pensaste hace unos años que PSX sería capaz de tener un juego como Metal Gear?**

■ **El argumento de la saga Final Fantasy es lo que me pierde. Además, para jugar On-Line prefiero la acción de Quake III Arena, por extraño que parezca.**

■ **La saga Tekken siempre me ha llamado más la atención que Soul Edge y Soul Calibur. No es cuestión de consolas.**

Tekken 4, WRC 2001 y Soul Calibur 2

David Díaz-Recio. Fuenlabrada (Madrid)

*Hola **Doc**. Me llamo **David** y tengo unas dudas:*

■ *¿Seguirán apostando las compañías por **PS2** o lo harán por **Xbox**?*

■ *¿Podría fracasar la **PS2** como le pasó a **Saturn**, por su dificultad a la hora de programar?*

■ *¿Se sabe algo de Tekken 4?*

■ *¿Para cuándo World Rally Championship 2001 en **PS2**? ¿Será mejor que Colin McRae Rally?*

■ **Dudo mucho que cualquier compañía, sobre todo las japonesas, dejen de lado a PlayStation 2.**

■ **Ya se ha demostrado que, con un poco de práctica, esa dificultad se merma considerablemente, sobre todo gracias a las herramientas de programación que han ido apareciendo últimamente.**

■ **Hasta la aparición de Soul Calibur 2 en System 246 no creo que veamos nada que tenga que ver con Tekken 4.**

■ **WRC2001 aparecerá en septiembre. Lo de si será mejor que Colin McRae 2, aún está por ver.**

Xbox y su supuesto precio

Antonio Navarro, vía e-mail

*Hola **Doc**. Debido a tu sabiduría, ahí van mis preguntas:*

■ *¿Para cuándo un juego de Tenis en **PlayStation 2**?*

■ *¿Habrá un Need For Speed para esta consola?*

■ *¿Es verdad que **Xbox** vendrá con un montón de accesorios por sólo 60.000 pts?*

■ **Konami está a punto de lanzar WTA Tour Tennis en Japón.**

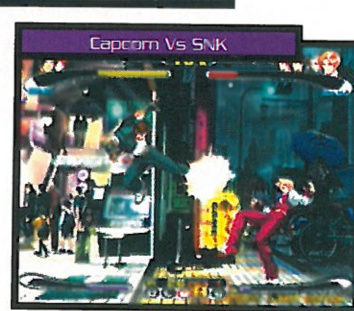
■ **Seguro que la siguiente entrega de NFS también saldra en PS2.**

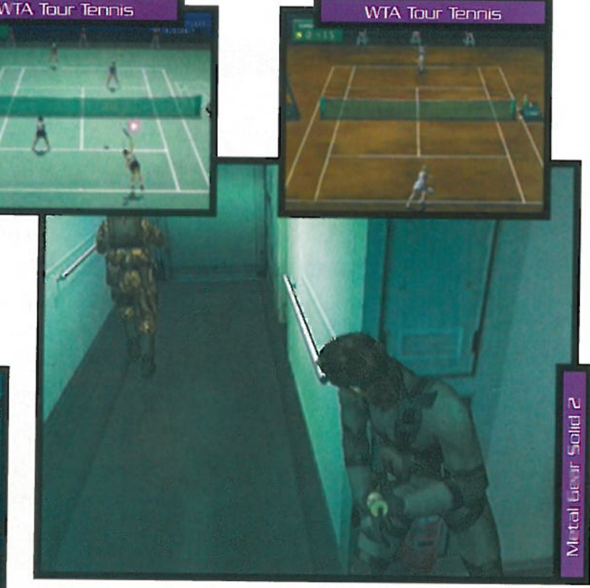
■ **Según el New York Times, el coste estimado de producción de Xbox es de 400$ (75.000 ptas.), así que no creo que salga muy barata.**


Metal Gear Solid 2

Lunar: Silver Star

Need For Speed 5 (PC)


Capcom Vs SNK


WTA Tour Tennis

WTA Tour Tennis

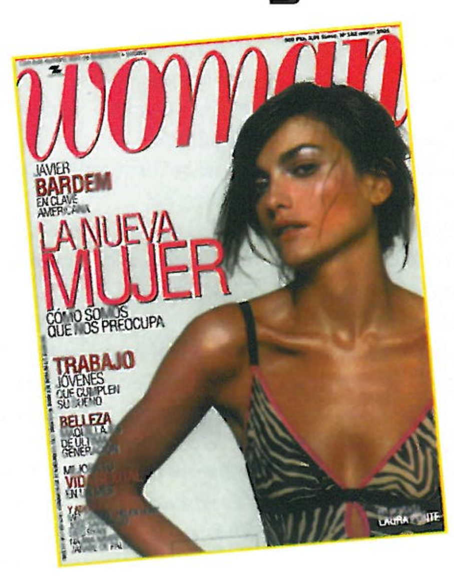
Metal Gear Solid 2



El Danubio y los palacios vieneses en VIAJAR

La capital austriaca despliega en primavera sus encantos: los paseos por el Danubio, los valses, los niños cantores, los palacios imperiales... Pero Viena ofrece este año propuestas novedosas: paseos en bicicleta, recorridos en globo para ver la ciudad, desayunos en los pabellones del palacio de Schönbrunn, la retomada moda de los cafés, ahora abiertos hasta la madrugada. Y un paseo de las estrellas musicales que, al estilo de Hollywood, unirá la plaza de San Esteban y el Teatro Nacional. El Barrio de los Museos, de ocho plantas y 45.000 m² en las antiguas caballerizas reales siendo uno de los diez completos museísticos más grandes del mundo y que contará con salas de conciertos, museos y espacios multifuncionales. Estas propuestas y otras, conforman el recorrido que VIAJAR realiza por la capital austriaca. Además incluímos, un repaso a los mejores rincones de la naturaleza para disfrutar de los parajes más solitarios y espectaculares; un recorrido por Tenerife, la capital del carnaval; seis hoteles de Polinesia; las casas rurales más señoriales de Salamanca; la cuarta entrega de «Portugal de cerca». Comparativas para viajar al mejor precio a Holanda, Cozumel y París.

Dos regalos de última moda con WOMAN







Prepárate para una nueva temporada de moda, belleza y estilo. WOMAN te pone al día con dos regalos: un especial y exhaustivo suplemento de tendencias con la moda que se va a llevar y una pulsera para dar el toque final a tu imagen. Con la revista descubrirás cuáles son las prioridades de las mujeres de hoy, disfrutarás con las entrevistas a Javier Bardem, José Saramago y Jarabe de Palo, sabrás cómo mejorar tu vida sexual y te enterarás de todo lo que se cuece en música, cine, libros, arte,... No lo dudes, en marzo WOMAN y tú estáis de moda.



YOU regala una gargantilla neopunk

Este mes YOU quiere ponerte cañera y para darte el toque más atrevido te regala una gargantilla de cuero con remaches ¡lo último de lo último! Además, para que puedas seguir fiel a tu estilo, te la proponemos en dos versiones: tachuelas o strass. Los contenidos no se quedan atrás y para estar guapa a rabiar te ofrece un especial de maquillaje con las últimas tendencias, trucos, productos y consejos para lucir un rostro de cine. Te traemos a los chicos que sabemos que te gustan: el rapero Eminem, el encantador actor Unax Ugalde y los chicos de Jarabe de Palo, que sacan nuevo disco. También hemos entrevistado a chicas tan especiales como Najwa Nimri y Kate Winslet para que nos hablen de su trabajo... y de su vida. Los reportajes vienen sabrosos, descubrirás cómo son los chicos, cómo debes besarlos y cómo pasar una tarde con las amigas... ¡viendo las pelis que más os gustan a vosotras!

Y, por supuesto, también te traemos la moda más in: La ropa vaquera ideal para pasar un día en el campo y para la noche el contraste más fuerte, todo en blanco y negro. ¡Ah! Y no olvides que tienes una nueva oportunidad para participar en nuestro concurso de «Chica YOU».





Descubre qué te depara el futuro con el CD Rom que te regala CNR

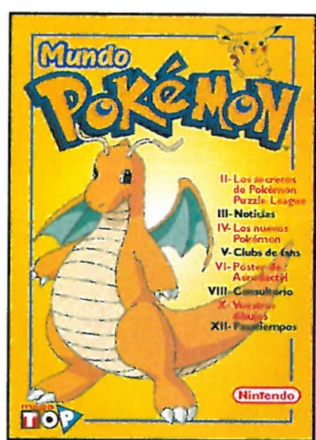


«Tu futuro está en las runas» es CD interactivo con el que podrás introducirte en el fascinante mundo de la adivinación mediante estas milenarias piedras. Sumérgete en su historia y significado, gracias a la amplia documentación e ilustraciones que contiene el programa, y descubre cómo aprovechaban sus virtudes los antiguos druídas escandinavos. Aprende con ellos a desentrañar lo que quieren decirte sobre tu futuro o realiza tiradas adivinatorias que tu ordenador analizará automáticamente. Además, con este CD Rom también podrás aprender a fabricar tus propios amuletos o conocer los más efectivos. Además, te explicamos todo sobre la enfermedad de las «vacas locas» y sobre las sustancias peligrosas que contienen los alimentos que estamos consumiendo. También te contamos por qué queremos ser famosos y cómo puede afectarnos la falta de intimidad, cúales son los procesos que hacen que nuestros cuerpo envejezca y qué investigaciones se están llevando a cabo para frenarlos. Descubre además todo lo que se está cociendo en la escena musical gay y cómo conseguir que una relación interracial funcione. ¡Hazte con él!



MEGATOP te regala una linterna en los colores «acid» más de moda

Consigue este mes con MEGATOP la linterna más divertida en el color acid que más te guste. Además, te invitamos al preestreno de la película Monkeybone; sorteamos 10 juegos Pokémon Puzzle League para Nintendo 64 y te ofrecemos la posibilidad de ganar una estupenda mini cadena de música con el grupo Steps. El número de marzo también incluye reportajes sobre la película de Compañeros, las estrellas latinas que están pegando más fuerte, el fin de las Spice Girls y cómo llegar a ser un as de la fórmula 1. ¡Ah! y no te pierdas el suplemento Mundo Pokémon.



Actualización del PC



Si quieres renovar tu ordenador y no sabes muy bien cómo hacerlo, ésta es la mejor oportunidad para aclarar tus ideas porque presentamos una completa guía para llevar a cabo el proceso. Este número de PC PLUS llega cargado de nuevas pruebas comparativas, y es que a la hora de elegir, qué mejor que disponer de posibilidades e información, detallando las bondades y fallos de los productos. Por eso, en esta ocasión se han analizado las mejores propuestas de hardware, incluyendo discos duros, tarjetas de vídeo y de sonido. También hacemos un repaso de las más interesantes soluciones de redes LAN. Además, una primera toma de contacto con Internet Explorer 6 y la última beta de Microsoft Whistler. A esto se une una serie de interesantes informes sobre hackers y la evolución de AMD desde sus inicios. PC PLUS regala dos SúperCD repletos de aplicaciones completas como Serif PagePlus 4 y WinOptimize Deluxe 99, entre otros muchos programas.

INTERNECIO

GOLFOMENSAJES

@ustin. Dile a tu amigo Likan que le voy a poner a caldo... como el que escupe tu bul podrido.

Eskroto. Pues mira, llama al teléfono de suscripciones que aparece en el staff de la revista, y pide ese número. Hay que explicarlo todo.

Tito Paco. Podrías explotarte los granos del bul, que parece que llevas alpiste en los bolsillos de lo mucho que te abultan.

Daw. Tía, no me puedo creer que me pidas mi foto con tanta insistencia, cuando podemos intercambiar sudores por un módico precio y sin vernos las caras. Foto y teléfono ya.

Adolfo. Ya he comprobado que después de tu ridículo laboral, vuelves a hacer de las tuyas en los platos de televisión. Tu ánimo, que pronto serás un mito televisivo como el risitas y su cuñado. Para gente sin complejos.

Cyberyayo. Te buscaré la foto esa que me pides, pero mándame a cambio algo... ¿un cheque por ejemplo?

Sigue tus instinto y abandona el mundo

El Señor Baena. Granada

*Buenas **Golfo**, ¿cómo van las erecciones? ¿Te acuerdas de mí? El caso es que tras una de mis sesiones de feroz onanismo atroz me he dispuesto a escribirte cartas.*

■ *Si quieres saber cómo van, no tienes nada más que mirar la cara de gusto que tiene tu novia últimamente... Pues no me acuerdo demasiado, aunque imagino que serás una boñiga social como el resto que me escribís. Por cierto, comprendo que te guste un tío machote como yo (los gays me adoran), pero tampoco hace falta que me escribas para excitarte, guarro.*

*Me voy a suicidar, pero no creas que lo hago por ti, al igual que hizo el admirador de mi admirado **Eminem**, ¿lo conoces?*

■ *Supongo que con lo del suicidio del admirador te refieres a la letra de su canción llamada Stan, que ironiza sobre el tema (ya has hecho el ridículo, listillo, porque es una canción, no un hecho real). Pues como a él, espero que te denuncie tu madre por chapero de avestruces de zoológico.*

¿Por qué crees que voy a atar mi cuerpo a una vía del tren, amén de que quiero una nueva experiencia?

■ *Pues se me ocurren varias razones para que lo hagas: tu físico amorfo, tu indecisión sexual, los abusos de tu abuelo, ser suscriptor de «esa» revista, tu mala puntería con la cuchilla cuando te depilaste la entrepierna...*

¿Qué os regalaron por Navidad a los de la redacción? Ya sé... os desataron las cadenas de los pies y manos o, quizá, os dieron gayumbos limpios.

■ *Exacto. Los gayumbos sucios se los mandamos a tu madre, para que pudierais comeros un muffin de postre en nochevieja. Tengo entendido que te gustó mucho el que hicistes con los de Dani3PO, que dio para el roscón de reyes.*

Como tengas que publicar mi pestilenta carta os cierran el chiringuito o chabola donde trabajáis. Aunque para el caso, publicarás la de algún menor sin pelos. Si no fuera así, recordaré en mi tumba con una mano sobre mi más curtido hueso que has tenido, por una vez, tomates.

■ *La publico porque me gustan las cartas patéticas y que puedo ridiculizar sin casi contestar. Y enterrarte con una mano en el bul queda feo, aunque sé que tu rabadilla es tu hueso más curtido.*

Me largo, que me espera un largo viaje. Pronto seré el Fantasma de Baena.

PARED DEL WC

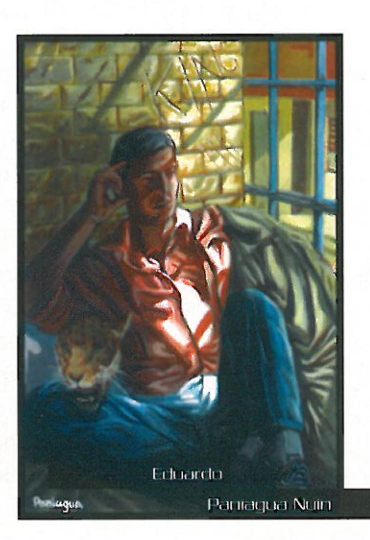


Jonatan Sepúlveda Villar

Davinia "Daw" Sánchez Alcaraz



María Bernal San José



Eduardo Paniagua Nuin

Un vasco que da bastante asco

Volrath. Guipúzcoa

Después de un par de cartas sin respuesta, he decidido volver a marearte con mis misivas, que ni siquiera mentas en los golfomensajes. Espero que este papel te sirva para algo más que para secar tus sucias almorranas.

■ ***Es que tengo seguidores estúpidos. Me habla de papel cuando lo que me ha enviado es ¡un email! Seguro que piensa que hay un enanito que escribe con una pluma su carta, se mete en la línea telefónica, y me la entrega. Joer troncos, sólo pido un poco de nivel, aunque sea graduado escolar.***

Te felicito por haber encontrado finalmente una novia de tu categoría (con voz ronca y pelos en las piernas), pero no crees que se debería quitar el preservativo para besarte.

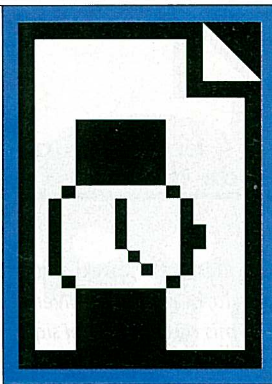
■ ***Jo, qué tío más malo. Me estoy haciendo caca de miedo. ¿Novia con voz ronca y pelos? Qué juego de palabras y cómo juegas con la ironía... Imbécil, despiera a tu neurona, que igual te vale para algo más que para apuntar en el water.***

Cuando puse el anuncio en el periódico de «se busca semental canino para cruzar con hembra cocker», no me refería al semental canino de tu padre, así que ven a recogerlo de la puerta de mi jardín.

■ ***Perdona por la confusión, pero es que mi padre creyó que te referías a tu madre, que siempre ha sido una vieja perra. Se irá del jardín en cuanto la grúa levante a tu madre, que se ha caído encima.***

TOP NECIO

1. **Tomás Pérez.** Por hacerme una sección de «diseny»
2. **Natalia Oureiro.** El mito sexual de Nemesis y Dani3PO
3. **Princess Baby.** El otro volcán de las Islas Canarias
4. **El Yeti Simpaticón.** El orondo monstruo sin luces ni futuro
5. **El colectivo hispanoamericano.** Mis fieles lectores del otro lado del globo

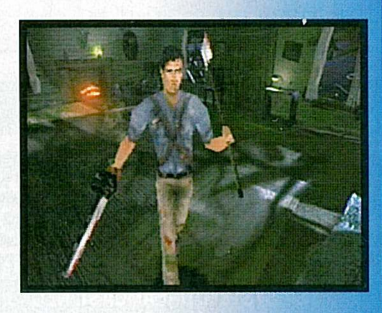


ULTIMA HORA

Fecha para GBA. Game Boy Advance saldrá antes en **Estados Unidos**. Exactamente un mes. La fecha oficial queda ahora fijada en el 11 de Junio de 2001. Y en **España**... ¿cuándo?

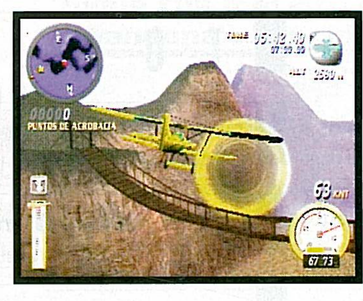
Paranoia Zelda. Cambios en los nombres de Legend Of Zelda: The Mystical Seed Of Power. Los dos nuevos Zeldas para **GBC** saldrán, al menos en el mercado yankee, bajo los nombres de LOZ: Oracle of Ages y LOZ: Oracle Of Seasons. Como ya sabéis, estos dos juegos pueden interactuar entre sí usando un sistema de passwords cruzados, y juntos forman el antes mencionado LOZ: Seed Of Power. En **Japón** se conocen com The Chapter of the Earth y The Chapter of Time & Space

Posesión Infernal. La popular trilogía cinematográfica de **Sam Raimi**



cuenta ya con su propia adaptación al videojuego, por cortesía de **THQ**. Evil Dead: Hail To The King es un Survival Horror en toda regla, en cuyo desarrollo ha participado **Bruce Campbell**, protagonista de los tres films

¿Una pistola para PS2? **Namco** ha confirmado que está trabajando en la Guncon2 para **PS2**, la sucesora de la pistola más aclamada de cuantas se hicieron para **PlayStation**. Si te gustan los juegos que utilizan este periférico, estás de enhorabuena





¿El heredero de Pilotwings?

Surca los cielos con Sky Odyssey

Los fans de la simulación aérea para **PS2** van a disponer muy pronto de un título con el que hacer más llevadera la espera de *Ace Combat 4*. *Sky Odyssey* es una cautivadora mezcla de simulación y aventura en la que podrás pilotar diversas clases de aviones en las condiciones atmosféricas más adversas. En el próximo número podrás encontrar una completa *preview* de este juego, llamado a ser el sucesor del mítico *Pilotwings*.

Core Design

Desembarco de títulos para PS2

En una rueda de prensa, la desarrolladora **Core Design** presentó cuatro proximos lanzamientos para **PS2**. El que más tiempo lleva sonando es *Project Eden*, una aventura de accion que promete. *Thunderstrike III* continúa la saga de *arcades* de helicóptero, esta vez en un entorno 3D espectacular. *Herdy Gerdy*, por su parte, revolucionará las aventuras 3D gracias a un estilo *cartoon* de gran belleza. Y para el final lo mejor, la primera aventura de Lara en **PS2**, que iniciara una nueva saga de varios capítulos.

RESULTADOS de concursos

SHENMUE

■ El ganador de un lote de una consola **Dreamcast**, un *Shen Mue* y una *VMS* es: ANDRÉS VELASCO PINTOR (MURCIA).

■ Los 5 ganadores de un lote de un *Shen Mue* y una *VMS* son los siguientes: JUAN CARLOS HERNÁNDEZ (BARCELONA), ADRIÁN ARMESTO GARCÍA (MADRID), FRANCISCO JOSÉ CARO FERNÁNDEZ DE PEÑARANDA (SEVILLA), RUBÉN LÓPEZ MONTERO (LOGROÑO), DANIEL GÓMEZ SÁEZ (TOLEDO).

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

■ Los 5 ganadores de un lote de un *Medal Of Honor Underground*, un *MOH Platinum* y una banda sonora son los siguientes: CARLOS TOMÁS MORENO (BARCELONA), IGNACIO PLATERO MÁRQUEZ (MÁLAGA), HUGO CIAMBRINO BAZ (MADRID), EKOITZ EGAÑA ITURRALDE (GUIPUZCOA), OSCAR BERMUDEZ SOLORZANO (MADRID).

■ Los 20 ganadores de un lote de 1 *MOH Platinum* y una banda sonora han sido: JAVIER SÁNCHEZ MARGAIX (ALICANTE), MARIO MEGÍAS CARAZ0 (GRANADA), FRANCISCO GRACIA GUILLÉN (SEVILLA), PEDRO NEVADO MOLINA (BARCELONA), JOSÉ MIGUEL BUENO PEREA (CÁDIZ), MARCO CUERVA RUIZ (MADRID), DANIEL MARTÍNEZ GALLARDO (MADRID), JOAQUÍN GARCÍA SÁNCHEZ (VALENCIA), FRANCISCO JOSÉ FERNÁNDEZ CABALLERO (CASTELLÓN), SERGIO AGUILAR SIMÓN (MÁLAGA), SALVADOR YERAY RAMÍREZ JIMÉNEZ (CANARIAS), JUAN CARLOS OLIVER BALDO (PALMA DE MALLORCA), ALOÉ MARTÍ SEGUÍ (VALENCIA), Mª TERESA RODRÍGUEZ DE ARRIBA (BURGOS), PATRICIA JARAMILLO TOMÁS (MADRID), ALBERTO HEREDIA BEJARANO (GERONA), JORDI CUBELLS GAVALDA (BARCELONA), PABLO JAVIER SÁNCHEZ MILLÁN (GRANADA), LUIS VÁZQUEZ SÁEZ (PALENCIA), JOSUÉ ESCANILLA BEATO (SALAMANCA).

DONKEY KONG

■ Los 20 ganadores de un juego *Donkey Kong* han sido: MIGUEL ÁNGEL VÁZQUEZ LAMELA (MÁLAGA), MIGUEL RODRÍGUEZ MACEIRA (PONTEVEDRA), DIMAS MEGIAS CARAZO (GRANADA), FELIX ESPINA ARTOS (ASTURIAS), JESÚS BELMONTE CARMONA (ALMERÍA), ISMAEL ALONSO GARROTE (SALAMANCA), JESÚS GAITÁN MARTÍNEZ (MADRID), PEDRO ESTELA ZAPATA (ZARAGOZA), MIGUEL ÁNGEL ESPEJO BAENA (BARCELONA), DANIEL AMADOR POASTOR (VALENCIA), MANUEL TRILLO PAREDES (MADRID), MIGUEL JIMÉNEZ RUIZ (JAÉN), BORJA LÓPEZ MARTÍNEZ (ALBACETE), KIKO RODRÍGUEZ PORTELA (LA CORUÑA), DAVID BELTRÁN BAENA (BALEARES), GUILLERMO CASILLAS HERNANDO (ÁVILA), VICTOR SALVADORES HERNÁNDEZ (MADRID), HECTOR SERRET GINE (TERUEL), ANA BELÉN MARTÍN (SORIA), JUAN CARLOS ÁLVAREZ PASTOR (BARCELONA).

015615

Der Kurier

1m

14th July 1872 | The Newspaper for Lebensbaum City | 00698115

Misteriosa muerte aún sin resolver

La policia no ha cerrado el caso de la muerte de un hombre sin identificar en un local de la calle Nesterdan.

La victima, un hombre de aproximadamente 20 años apareció apuñalado en la espalda.

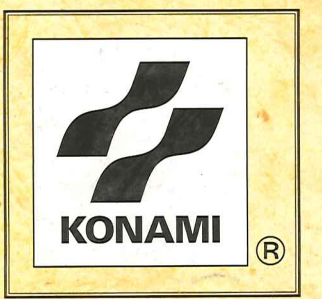
Las pruebas hayadas aportan aún más confusión.

El hombre fue visto en diferentes lugares a la misma hora, antes de morir.

Comentario de la policia pag.2 Columna 4



PlayStation®2



®

Weather Forecast

A Storm Approaches

